3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.176
2006年05期
定价9.80元

随刊附送
电玩通&电击收藏
塞伯拉斯的挽歌超大海报

■ 怀旧长廊加量版
马里奥世界的终极秘密

■ 卷首特辑
新版NDS正式公开
新春买机关键十五问

■ 无双报道
「战国无双2」全新系统彻底公开
「怪物猎人2」最终报道

■ 特别策划
他们的成名作
鬼武者 幻魔讨伐绘卷

■ 特别报道
「25 to Life」&2005年十大残忍游戏
「恶魔猎人3特别版」&系列全面解析
「战地2 现代战争」&最好的八款战争游戏

■ 攻略重阵三弹连发
灵魂燃烧
塞伯拉斯的挽歌·FFⅦ
新鬼武者·梦之黎明

ISSN 1006-5032
9 771006 503000 05
TVGAME 综合情报志

50期大改版

焦点热作

大人的高尔夫

特别报道

名人新春大贺年

最强攻略

生化危机 死寂
最终幻想4A
失落的魔法

编辑部战队

欢迎光临 动物之森

掌机精彩不间断

每年省下100元

每期省4元

5.80元/期

2月10日火热上市

春节假期对于很多学生来说正是购入主机的大好时机，而现在的主流机种也不过就是PS2、PSP、NDS和GBA这几种。为了方便大家在这段时间购买主机时能多一分保障，我们特别总结了在购买以下主机时需要特别注意的事项。这其中有老生常谈的基础知识，也有最新需要关注的要点，希望能够为您提供必要的帮助。祝大家春节购机愉快！ □文/北斗、小沛

2006新春购机指南

PSP现在主要有哪些版本？

目前PSP已发售的主要有日版、美版、港版和台湾省版之分，由于运费的缘故，在我国基本上以台湾省版和港版的PSP居多。这些各地区的版本中只有日版有普通版（即包装内只包含一个主机本体和一个AC电源），其余各版本都有超值包（Value Pack），在国内通常称之为豪华版。豪华版包括以下内容：PSP主机、AC电源保护套、32M短记忆棒以及专用线控和耳机。

各版本的PSP主要有哪些区别？

具体是选择普通版还是豪华版得看玩家自己的实际情况和需要了。豪华版内的内容都差不多，电源也是全球通用的，不过三个版本的主机还是有所区别的，主要表现在UMD区码上，UMD也和DVD一样是分区的，某个分区的UMD电影在不对应的主机上是不能播放的，美版是一区，日版是二区，港版是三区。不过UMD的分区仅仅是针对电影而言，PSP上所有的游戏都是不分区的，也就是说任何版本的主机都能够运行所有版本的PSP游戏，大家不必为这方面担心。

PSP上有没有翻新机？有的话在购买时需要注意哪些地方？

确实有部分商家将二手机翻新后当全新PSP卖给玩家的情况，为了避免上当受骗，大家在购买PSP时需要注意以下几点：①首先注意的就是PSP主机上的唯一生产编码一定要和外包装盒子上的一一对应，如果号码不对应，则很有可能是二手翻新机器。②鉴别机器是否翻新最常见的办法就是仔细观察主机表面的清洁度情况了，新机器上面应该没有或仅有非常少量的灰尘，翻新机不论JS们如何处理，灰尘还是会比较多的。特别是小摇杆、L/R键以及其他按键的缝隙里等容易粘灰的地方，用过的机器这里难免会有灰尘，而且也不容易清除掉。③观察PSP的液晶屏和机身上有没有指纹。全新的PSP全身散发着一种“亮”的感觉，看上去很舒服，旧的主机就相对黯淡，而且即使处理过也会留下淡淡的指纹印记，比较好分辨。

如何查看PSP的系统版本？

目前PSP共有8个不同的版本，分别是v1.0、v1.5、v1.5、v1.52、v2.0、v2.01、v2.5和v2.6。在选购时需要注意分辨主机系统版本，这将关系到能不能运行自制程序和UMD游戏镜像。查看PSP的系统版本的方法就是在系统设置里面的System information里就能看到主机的内核版本。实际上诸如v1.51、v1.52、v2.01这些版本的PSP很有可能是因为部分玩家升级了新版本后不能运行破解程序而抛售出来的，而v1.0的又没有多大价值。所以想玩游戏镜像的玩家一般可购买v1.5，新出的v2.5和v2.6在多媒体影音功能方面则比较强大。

各版本的PSP主要有哪些区别？

像PSP和NDS这类使用液晶屏的掌机，出现坏点其实是难免的。坏点问题也一直是玩家在购机时非常关注的一个问题，但客观来讲屏幕上出现一两个坏点其实在实际游戏之中几乎是感觉不出来的，所以不必对此看得过重。当然在购买主机时能避免还是尽量避免的好，购机时可特意运行一些纯色的画面，例如纯黑、纯白、纯红、纯蓝和纯绿色的画面，这样即可很方便的检测出坏点。

购买PSP是不是需要再买一个屏幕保护膜会比较好？

PSP不像NDS那样，可以通过折叠来避免屏幕受到损害，直接裸露在外的娇贵屏幕很容易一不小心就在上面留下用久的划痕，严重影响到机器的外观。所以另购一张质量好的屏幕保护膜就非常重要了。市面上的PSP屏幕保护膜分为原装膜和组装膜两类，小编推荐大家购买原装膜，在透明度和质量上都比组装的出色，而组装膜的透光度不足，影响屏幕显示效果。原装膜主要有HORI和CAPEDASE两种，质量相差不大，都是不错的选择。价格一般是50－60元左右。

购买大容量记忆棒有什么需要注意的吗？

PSP记忆棒方面，由于前段时间受到LEXAR低价策略的影响，记忆棒市场最有影响力的两大品牌SONY和SanDisk最近也大幅降价。SanDisk 1G的记忆棒目前大约是450左右，SONY的1G原棒也是降至了690左右。小编建议，除非是对“索尼原装”有偏执喜好症状的玩家，SanDisk的记忆棒其实是性价比最高的选择，因为其是得到索尼的官方正式授权生产的，质量上绝对值得信任，而且从实际测试情况来看，SanDisk的记忆棒仅仅会在容量上比SONY的略少一点，但其速度相当高，是购买首选。至于其他牌子的组棒，质量往往参差不齐，不推荐购买。

如何查看PSP的系统版本？

目前1万到5万系列的PS2早已全面停产，也就是说这些型号的PS2主机如今基本上都只有翻新机了。购买PS2的话推荐50009“行货改”和7万系列，50009虽然也是5万系列，但因为众所周知的原因，目前基本上都还是新机器，至于7万系列因为发售时间较晚，所以也是以全新机为主。需要注意的是，50009因为改机芯片的关系是不能读取CD光盘的，7万系列在我国大陆实际上也是以07台湾省版为主。50009更适合玩游戏数量多、游戏时间长的准玩家，7万系列外形时尚，但要尽量避免长时间连续游戏。

买PS2时还有什么周边需要另外单独购入的吗？

记忆卡自然是必须的了，目前市面上一块普通的原装PS2记忆卡价格大概是一百二到一百三左右，限定版的记忆卡则要稍微贵上几十元左右。第一次使用记忆卡时，放入游戏光盘后系统都会提示格式化记忆卡，选择“是”进行格式化，如果没有这一提示的则很有可能不是全新的。除此之外，因为PS2原配只有一只手柄，所以再买一只手柄也是很有必要的，至于另购的这只手柄买不买原装的则可根据自己的具体情况购买，喜欢格斗游戏的朋友自然少不了再来一个格斗摇杆了。至于方向盘、飞行模拟器这些“专业”设备，因购买玩家很少，故不在此单独介绍。

NDS和IDS会在过年期间涨价吗？

“有节过节，没节造势”，这是商家运转的基本法则，新年期间玩家们的手头宽裕，购买能力和购买欲大幅提高，所以游戏店往往会趁此期间抬高主机价格的。具体到DS方面，前段时间神游已经宣布将IDS的价格降至1000以下，NDS也基本在这个价位左右。不过因为近期日本市场NDS断货，据可靠消息称，我国不少游戏店的BOSS们是机把手头的NDS都卖到日本去了，所以可能近期DS方面会以IDS为主，价格也还有可能有少许上调。

买了NDS后想玩烧录的话有什么需要注意的吗？

目前要玩NDS烧录的话一般有两种方式，一种是刷FLASHME，另一种是使用PASSME引导卡，只有通过这两种方式才能玩烧录卡。PASSME引导卡只能支持比较老的NDS，现在新出的NDS和IDS都需要PASSME2才行。烧录卡方面，目前比较流行的是SC-SD/CF和M3，这几种是现在性价比最高也是最稳定的烧录方式，其余种类的烧录卡，例如老牌的EZ、LINK以及新出的G6等等，因为本质上还是专用的掌机烧录卡，对ROM的兼容性方面还有待提高。此外，这些专门的掌机烧录卡和SD、CF这类多媒体存储卡在容量的计算方式上也不一样，512M的前者实际上只是相当于后者的64M。

IDS上目前已经发售了哪几款中文游戏？

已发售的IDS中文游戏只有《直感一笔》和《触摸瓦里奥制造》两款，中文版《任天狗》的DEMO已经出了，相信用不了多久就能上市。此外，神游预定发售的中文IDS游戏还有《超级马里奥DS》、《大合奏》和《触摸罐西》。

最近听说市面上已经推出了NDS盗版卡，请问是真的吗？

“NDS盗版卡”的问题，上期科普园地栏目已有详细介绍。这种所谓的“NDS盗版卡”其实就是将NDS上已经被破解的游戏ROM烧录到旧的GBA游戏卡中。要玩这种盗版卡玩家的NDS必须刷过机或是有引导卡才行，所以并不是真正的“盗版卡”。这些“NDS盗版卡”包装有好有坏，但价格普遍不菲，一般来讲没什么必要购买。

我想买一台GBASP，请问有什么需要注意的吗？

目前水货的GBASP基本上已经很少见了，即使有也绝对都是翻新机，游戏店中的GBASP应该大多是神游公司最近推出的屏幕加亮版的小神游SP。如果准备购买GBASP的话推荐购买这种加亮版，因为是行货主机，屏幕亮度有大幅强化，看起来非常舒服，价格方面也不贵。

请问现在XBOX360的市场行情怎样？值得入手吗？

尽管如今XBOX360的价格已经从刚发售时的六千大洋天价降至三千元左右，不过小编们建议除非是少数发烧玩家，还是没有必要急着入手的。因为现在360上值得一玩的好游戏实在是太少了，花大价钱购入新机器后很有可能面临没有游戏玩的窘况，而且说实话360的硬件设计方面确实有待提高。360的电源部分非常脆弱，已经发生过数起电源烧毁事件，如果打算购买360的话，请务必配上功率750W以上的变压器，摆置机器时也尽量不要竖放，否则有可能划伤光盘，还有，360风扇运转时的声响可不低，请做好一定的心理准备。

NDS外观突袭改良

2006年1月26日，任天堂正式发表了改良版NDS主机“Nintendo DS Lite”，并预定3月2日在日本地区首先推出，定价为16800日元(含税)。这个消息对于广大玩家来说是既高兴又突然，高兴的原因就不多说了，至于突然那就是因为仅在大约10天前，任天堂才刚刚宣布不会公布新的主机外观，然而仅过了一周多的时间却又忽然发布了这款新产品，真不知道岩田聪到底在想什么。不过作为玩家，早一点或晚一点公布都不要紧，关键是看其改良的成效，而在这方面，任天堂真的没有让玩家失望。

Lite不只是小一点

从字面上理解，“Nintendo DS Lite”就是现有Nintendo DS主机的小型化改良款式，其外观造型同样采用折叠设计，并同样可以兼容GBA和NDS游戏，其它基本功能也都与现有NDS主机相同。目前公布的图片是白色配色，发售时还将推出3种配色版本。另据任天堂方面表示，主机名称中的Lite字样所代表的意思不只是“轻巧”，还有“明亮”。

先说“轻巧”，NDS Lite的尺寸为133.0×73.9×21.5mm，比现有NDS的148.7×84.7×28.9mm当然轻薄了很多，其重量也由原本的275克减少为218克。基本操作的十字键和其它功能键的位置保持原来的配置，而开始与选择键则移到右下方纵向排列，另外电源键、指示灯还有麦克风的位置也有所调整。

再看看“明亮”，原来NDS的屏幕其实已经很不错了，只不过玩某些画面较暗的游戏时，下屏不是很清楚。这次NDS Lite在液晶屏幕部分也特别加以强化，加入了4阶段的亮度调节功能，让玩家可依照不同环境来调整屏幕的亮度，以后玩家再玩像《生化危机 死寂》这类的游戏时就不会对阴暗晦涩的画面不满了。不过这次任天堂并没有提到主机的体积变小后，会不会将液晶屏幕的尺寸也随着主机的小型化而缩减，起码从公布的图片中我们还是可以感觉到屏幕依然如初。

NDS瘦身计划,新款Lite登场。

NDS Lite的推出在任何人看来都似乎是理所当然的，任天堂这一手实在是没什么新意。就像光荣在推出了正统（真三国无双）续作后就一定会再推出“猛将传”一样，所以早在NDS刚刚公布的时候，人们就已经清楚地了解到这只是NDS的“第一形态”。时隔一年，任天堂玩了一把突然袭击，在人们毫无准备的情况下就将NDS带入了改良阶段。目前销售态势良好的NDS这么快就推出改良版本，我们也可以从中感受到，任天堂是下决心要彻底攻陷掌机市场了。

主机改良的可操作性

NDS Lite这次的瘦身其实在最早NDS发售的时候就能够预见到了。记得当时有好奇的玩家在拿到主机的第一时间就把它大卸八块，要一探内部构造的究竟。令我们惊奇的是，看似非常精密的NDS内部居然是非常空旷的，除了一大块集成电路板外也就没有什么复杂的设备了，主机的内部存在着大量可以压缩的空间，这不难让人想到任天堂会在将来推出体积缩小的改良版。

任天堂是一个很聪明，同时也是一个很会“骗钱”的公司。他们在设计NDS的时候就为将来的改良做好了准备，即便是技术很难提高，起码当时先做大一点，哪怕后来只推出个体积缩小版主机都能赚钱。当然这只是一种主观猜测，也许人家任天堂比这高尚，但他不得不承认这款掌机在体积缩小方面比PSP可行得多。

这次NDS Lite将体积大幅缩小，不过有了GBM的经验，我们还真是不好断言这是否是体积最小的形态。而且就现在仅1年零3个月就推出改良版的速度来看，NDS应该会和GBA一样在未来有着非常多的变化。目前任天堂是在体积还有屏幕上做文章，谁知道以后会不会在其他功能上再进行改良呢。

外观变化的优缺点

NDS Lite比原来的NDS小，那么按键的大小还有位置都要有一定的变化。这些变化有些是进化，而有些则不见得比原来好。最突出的一点就是按键的大小，原来NDS的十字键大小算是马马虎虎，但是A、B、X、Y四个键就不太令人满意了。由于按键小而且排列紧密，很多游戏在同时按两个键时容易误碰到其他按钮。这次NDS Lite采用了和GBM一样大小的按键，A、B、X、Y和原来差不多，但十字键变小了，这无疑让操作更加困难。而有利的是按键的手感比原来好了，不像原来那么硬。从任天堂目前公布的主机照片上看不到L、R键的位置大小，我们还不好先做评论，但就依照主机瘦身的体形来看，这两个按键也会有不小的改变。至于选择和开始键的改变就没必要说了，应该没什么大碍。倒是电源键跑哪里去了值得思考，估计会和GBASP的设计差不多。

NDS Lite的另一大看得到的改进就是麦克风，主机当中非常明显的小黑方块就是麦克风的新位置。这种设计肯定是为了仿真的考虑，让玩家在游戏中可以朝着屏幕方向说话或者吹气，而不是原来那种眼睛向上盯着屏幕而嘴巴却要向下靠近麦克风。还是那句话，有优点就有缺点，麦克风的位置虽然舒服了，但如果在环境较为嘈杂情况下，必须靠近麦克风说话时就看不到屏幕了，而且对着屏幕吹气也容易把主机弄脏。

最后值得讨论的就是新主机整体的手感问题了。主机的体积变小之后，屏幕两侧的空间自然比原来小了很多，这在握持感上肯定是要打折扣的，特别是在很多较少利用到触摸而注重传统操作的游戏中，这个缺陷估计会非常明显。但也有可能因为有了这个局限性，NDS以后的游戏会尽量少的使用按键操作，主机的触摸和语音会被利用得更好。所谓有利就有弊，新版主机的好坏还需要事实去验证。

↑新款NDS的外观非常接近苹果公司的简约流行风格，其时尚性不在PSP之下。

DS的二零零六年一月

进入2006年后，任天堂非常忙碌。NDS在05年的圣诞商战中出尽了风头，最高每周60万台的销量让这台主机很快成为了各个店里的热门商品，而任天堂也感觉到应该为NDS做些什么了。岩田聪首先选择为这款掌机提高声势。

1月6日，任天堂公布了NDS的最新销售数据，既前不久粗略统计全球大约1000万台这个数字后，这次老任给出了更为详尽的资料，而该资料显示，NDS在全球实际卖出了约1300万台。当时任天堂美国总部行销副总裁Perrin Kaplan曾对外公布NDS在全球卖出了1000万台，不过那时只算到欧洲地区约100万台的NDS销售量，而1月6日的数据则是任天堂把欧洲地区自去年3月起开始发售NDS迄今的350万台全都算了进去，所以得到全球约1300万台的销售量。

任天堂选择在年初公布NDS销售数据，自然在一定程度上是为了给新一年顺个好彩头，同时主机的热销也预示了今年任天堂将会为NDS投入更多的心力。而后来紧接着出现的喜讯却并非出自任天堂之口，香港购物网站力生（Lik-Sang.com）于1月上旬的一篇报道中指出，任天堂将可能会在1月16日公布新版NDS主机的消息。

美国任天堂市场行销执行副总裁Fils-Aime去年曾表示，任天堂自NDS发售之后便着手进行NDS主机造型设计的改良，不过并未提到具体改变之处和推出时间，这次香港倒先把消息给放出来了。由于该消息算不上空穴来风，所以当时人们的期待度还是非常高的，不过这场美梦很快就被任天堂自己给打破了。

近一段时间的任天堂一直被NDS主机的出货不足所困扰，眼看着如潮的购买人群，却只能在店里挂起脱销的告示牌，这种有钱不能赚的痛苦比赔钱还要痛苦。所以当任天堂看到香港私自公布了NDS要推出改良版的消息时肯定快要气疯了，本来自己想用改良版转移一下玩家的注意力，缓解他们对主机出货不足的怨气，可现在消息不胫而走，自己完全失去了主动。于是就在之后不久，任天堂公开辟谣，称1月16日不会公布NDS改良版的规格信息。

任天堂的这一招有些出于无奈，本来自己已经确定要发布新版NDS，现在却要站出来辟谣。其原因大约有两个：第一，新版主机的开发一直在秘密进行，最终形态尚未定案。香港方面的消息应该来自于内部，但具体的公布时间不会十分准确，所以任天堂理所当然要出面澄清事实，以防大众盲目地期待。第二，新版主机外形规格已经确定，但任天堂希望以官方公布的形式，一次就将所有主机图片还有大体规格都发布，以引起人们的极大兴趣。而香港先行发布了消息后，人们的惊喜程度就会大大降低，使转移人们注意力的效果降低了不少。所以任天堂干脆来个欲擒故纵，先辟谣彻底打破人们的希望然后再突然袭击给大家一个惊喜。于是在时隔大约10天之后，NDS Lite"闪亮登场"了！

就目前的日本市场来说，NDS可谓一路走高，从NDS近期的脱销更可以看出其强劲的势头。任天堂选择在这个时候推出NDS的改良版，看来大有趁机抢占市场占有率，一举将PSP彻底压在身下的态势。2004年底索尼进入掌机市场，任天堂的掌机不再一枝独秀，对于目前PSP占据掌机市场半壁江山的情况，任天堂当然是相当不满意。以前一直是喜欢后发制人的老厂也终于一反常态地主动起来。

对于这次任天堂公布的NDS Lite。对于玩家的心理绝对有着非常大的影响。首先是已经购买了NDS的玩家，对他们来说可能会有一些不公平，毕竟才1年多一点的时间，手里的机器在外形上就落后了，难免心有不甘。而且在已经购买NDS的玩家里，有不少都是近期购买的，本想在新年假期好好体验NDS的玩家现在却不得不面对新版主机的诱惑。于他们而言，这个改版的主机简直是个"噩耗"。不过好在新主机的价格还算合理，估计喜欢NDS的玩家基本都不会在乎多花1000多日元去购买新款主机，并且新版主机的外观更为时尚，相信这款新主机在未来会有更大的市场。

其实NDS Lite发表和NDS并无直接冲突，就像任天堂以前的掌机，在市场上都是新老并存。有了NDS Lite并不意味着老版NDS的谢幕，其作用无非是让消费者多一些选择的空间。因为这两种主机在价格上还是会存在一定差距的，而且这种差距在未来也不会消失。另据以往的经验，Lite或许也不是NDS的最终形态，说不定时隔一年或两年之后，又会有新版主机发布。

2006年的1月已经过去，任天堂仍旧在忙碌着。他面临的挑战更多了，既要完成NDS的补货又要保障新版主机的生产，老任在掌机市场上任重道远……

GB→GBP,历时7年零3个月

1989年4月21日，任天堂发售了"砖头机"GAME BOY。时隔7年后的1996年7月21日发售了GAME BOY POCKET，除了外形变得小巧外，液晶屏也由4级灰度变为黑白。同期发售的GBP共有5种颜色，主机使用两节7号电池。这是任天堂最早的一次革新，同时更是时间最长的一次。

GBP→GBL,历时1年零9个月

1998年4月14日，GAME BOY LIGHT（GBL）发售，与前一代相比，主机在主要性能方面没有什么改进，只是在屏幕里加入了背光，因此玩家在完全黑暗的环境中也能看清屏幕。不过因为半年后GBC的发售，GBL终于落了个短命的下场，但也提高了这款稀有主机现在的收藏价值。

GBL→GBC,历时6个月零7天

1998年10月21日，GAME BOY COLOR（GBC）登场了，主机采用颜色鲜艳的反射型TFT液晶显示屏，最大发色数为32000色中同时显示56色，主机使用两节5号电池，能提供更长的游戏时间。初期同时发售了红色、紫色、黄色、蓝色、透明、透明紫6种颜色。

GBC→GBASP,历时1年零11个月

2001年3月21日，GBA终于登场，售价为9800日元，2.9英寸的显示屏配上同显32000色的显示效果让游戏获得更强的视觉效果。在大约两年后的2003年2月14日，充满时尚感的GBASP发售，相比于原来的GBA，SP变为小巧的折叠外形，屏幕加上了前光，使用内置的充电锂电池。

GBA→GBM,历时2年零7个月

2005年9月13日，GAME BOY MICRO（GBM）在日本发售，标价12000日元。GBM性能等同于GBASP，并且非常小巧，特别便于携带。其屏幕是GB系列中最好的，并且有可调节的背景灯光。据任天堂公司称，Micro目前已经是世界上最小的游戏机了。

GBM→GBASP增亮版,历时不到1个月

2005年末，GBASP增亮版悄然发售。这次的增亮版SP是在2003年2月14日发售的GBASP的改良型。此次的改良版GBASP的背光灯可进行两种亮度的调节，亮度方面和GBM基本相同。改良版GBASP的售价为79.99美元，有石墨色和浅蓝色两种颜色可供选择。

NDS→NDS Lite,历时1年零3个月

2004年11月21日，Nintendo DS（NDS）率先在北美地区发售，标准售价为149.99美元。同年12月2日，日本地区也迎来了这款新掌机，标准售价为15000日元。同GBASP一样，NDS也是折叠外形，两个3英寸的屏幕同为背光显示屏，下屏幕支持触摸。NDS不仅增加了屏幕的数量，按键也增加了X、Y两键。触摸和语音操作方式成为它的最大卖点。2006年1月26日，NDS的改良型"NDS Lite"宣布将于2006年3月2日发售，售价为16800日元。NDS Lite除了具有普通NDS主机一样的机能之外，还将更加轻薄，画面也更为明亮。

□文/小沛

↑GBA系列掌机是革新次数最多的，但依照现在的速度，相信NDS将会有更高的突破。

CONTENTS

别致专栏

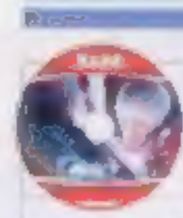
分级 E 要6岁以上 T 要13岁以上 M 要17岁以上 A 要18岁以上 C 要3岁以上 E 美全年龄 RP 美暂未确定

游戏推荐年龄分级制度(美国/日本) 12 日12岁以上 15 日15岁以上 18 日18岁以上 All 日全年龄 RP 日暂未确定

Vol.176 2006 / 05

年月刊 每月一日十五日出版

创刊时间1994年 定价9.8元



电击收藏 VCD

Vol.74期内容检索

STAFF

主办单位 ■ 中国电子学会

社　　长 ■ 李志欣

编辑出版 ■ 《电子游戏软件》杂志社

总　　编 ■ 黄剑星

副 总 编 ■ 杨帆

执行主编 ■ 杨利宾

责任编辑 ■ 邹中林 魏希宁 乔冷

联系地址 ■ 北京61-86信箱

邮政编码 ■ 100061

编辑电话 ■ 010-64472729-412

电子邮件 ■ vgame@public.bta.net.cn

传　　真 ■ 010-64472184

邮购电话 ■ 010-64472177　64472180

广告电话 ■ 010-64472187

广告联系 ■ 杨帆

广告电邮 ■ adv@vgame.cn

印　　厂 ■ 北京乾沣印刷有限公司

订　　阅 ■ 全国各地邮局

国内刊号 ■ CN11-3505/TP

国际刊号 ■ ISSN 1006-5032

邮发代号 ■ 82-645

广告许可 ■ 京西工商广字0055号

法律顾问 ■ 刘岩 北京康达律师事务所

官方主页 ■ www.vgame.cn

官方论坛 ■ www.magiczone.cn

抵制不良游戏　拒绝盗版游戏

注意自我保护　谨防受骗上当

适度游戏益脑　沉迷游戏伤身

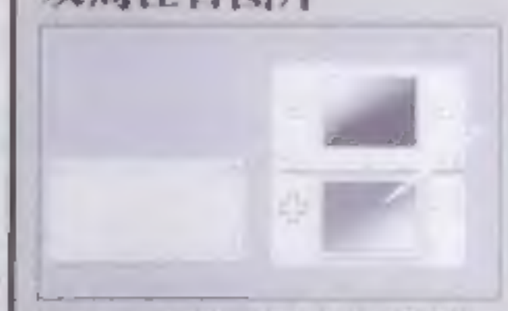
合理安排时间　享受健康生活

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.176

Focus on Game News

双周注目图片



NDS Lite的发布让所有人都感到很突然，而新主机的外观则证明了任天堂也开始学着将时尚的要素融入到掌机当中。

HOBBY博览会召开 NDS成为大会主角

本刊讯 世界HOBBY博览会早就形成了每年春夏举办两届的惯例，2006年2月6日，第23届次世代世界HOBBY博览会又如期在日本福冈举行。福冈现在虽然已经是立春了，但天气还是依旧寒冷。尽管如此，作为本次博览会主会场的YAHOO JAPAN体育馆却是充满了热闹的气息。本次博览会几乎就是NDS的专门展，众多参展厂商都带来了最新的NDS游戏，而现场参观的群众则沉浸在如同节日一般的欢乐气氛当中。

任天堂展台的游戏体验

参加本次展会的人大部分都持有NDS，遍布会场的各个地方都有人在进行《动物之森》和《马里奥赛车DS》的对战。在以往的几届中大部分是玩GBA的居多，但现在已经几乎看不见GBA的影子了。不过因为太多人在现场玩，所以信号变得非常不好，像《动物之森》，只要你一打开村门就开始有人访问了，而其他游戏也差不多，参加对战的人非常踊跃。

任天堂展台中心排列着发售完毕的作品，而作为未发售的《传说的斯塔萨》和《眼感解谜》也在很小的地方进行专门展出。在正面的舞台则是《马里奥赛车DS》和《马里奥聚会7》等游戏的体验场地。在任天堂展台试玩一次可以得到一张交换卷，攒够3张就可以参加NDS的抽奖。还有《动物之森》的体验者可以得到特制屏幕擦(5个种类其中的1个)。而《英语泡菜》和《更锻炼大脑的DS练习》这两款游戏，如果是孩子的家长试玩的话，则可以得到2张交换卷。

任天堂在展会的现场开放了《动物之森》里限量的"pikumin"和"青猎鹰"家具的下载。只要玩家施放漂流瓶的话就会从游戏中村长先生那里得到礼物，但根据时间的不同，玩家会得到不同的道具。在口袋妖怪展台，则是将于3月23日发售的《口袋妖怪战队》专场。展示采取的是剧场方式，从说明游戏的映像开始最后转到游戏的体验。任天堂的展台周围是玩家数量最多的地方，有那么多既有趣，参与性又强的作品，玩家们久久不愿离去。

第三方作品精彩纷呈

参与本次展会的还有大量第三方软件商，著名的如：SEGA、BANDAI、KONAMI、SQUARE-ENIX、NAMCO等。他们也带来了许多精彩的游戏。

SEGA方面展出了NDS的《甲虫王者》、《索尼克冲刺》、《噗哟噗哟狂热2》等作品。还展示了有关《甲虫王者》的街机版。春天预定公开的《野比的恐龙2006》在会场设有各式各样的展示，在SEGA展台也提供了《野比的恐龙2006》相关特别影像的下载。

BANDAI展区展出了《KEROKERO7》和《西装样本》两款作品。特别在《KEROKERO7》展台，如果玩家在限定时间内完成游戏，则会得到特制的T恤衫作为礼物。而且《KEROKERO7》的特别关卡和福蛋的商店街的当地道具"辣椒"也在提供下载。

KONAMI的展台并排摆放着职业棒球系列相关的3款游戏，其中有已经发卖的2款和刚刚发表的《口袋棒球DASH》。

SQUARE-ENIX展出了很受期待的《圣剑传说DS》，以及《勇者斗恶龙2 大坦克和尾巴团》和《王国之心2》，在现场试玩《圣剑传说DS》的玩家也可以得到特别小毛巾作为礼物。

NAMCO则展出了《怪盗卢梭》和《右脑的高手 爽快！错误博物馆》。而且无论试玩哪款游戏，都可以得到特别制作的吃豆小精灵形状的触摸笔。

除了以上比较知名的厂商，其他的展区也是盛况空前。如am3推出了可以用NDS看收费电影的服务，KIDS STATION展出了《绝体绝命老爷爷DS》等。到本刊截稿时，本届次世代世界HOBBY博览会仍未结束，所有参观者依然在NDS玩家的节日中畅游。

特报 国内专讯 神游行货DS lite蓄势待发 《摸摸耀西》情人节上市

本刊讯 任天堂株式会社在1月26日于官网发布了DS的升级版——DS lite，"lite"意味着更轻薄，从规格上看也确实比旧版DS要小了近1/3。DS lite一经公布，众多原本在PSP与DS间犹豫的玩家纷纷坚定地转向DS阵营。

同时，更多的玩家也在关注着神游公司的行货DS lite，神游在新硬件的推出速度上与国际上越来越接轨，从DS的半年差距到micro仅仅2个星期基本同步，这次的行货DS lite会怎么样呢？本刊从侧面了解到，神游的DS lite的筹备工作已经展开，虽然截稿之前还未获得神游官方的证实，但推出行货是肯定的事，另外，读者们最关心的恐怕是价格了，现在神游DS与NDS已经相差无几，DS lite应该也会很有竞争力，建议急着入手的玩家先冷静地等一等。

除了新主机外，神游公司在内容配套方面也在狠下功夫，除了刚公布的第三款行货DS游戏《摸摸耀西 云中漫步》外，紧跟着还将推出一批新GBA游戏。而据本刊截稿前得到的最新消息，神游公司的第三款行货DS游戏《摸摸耀西 云中漫步》确定将于情人节上市。

《摸摸耀西 云中漫步》的故事充满童趣，和其他任天堂招牌作一样担当了发挥DS特性的责任，全新的操作方式令用惯了按键的玩家耳目一新，只需用笔画圈点点，就可以使耀西和小马力欧完成各种动作，轻轻对着MIC吹一口气就可以把满屏的云彩吹散……对于MM更是吸引力大增，任天堂是靠着这样高质量的异质游戏打开了新用户的局面。

神游公司一贯的精耕细作令行货版《摸摸耀西 云中漫步》的汉化质量非常出色，由清新的画面、可爱的角色与悦耳的音乐组成的本作，正是广大男性玩家献给女朋友的情人节礼物首选。

←《摸摸耀西 云中漫步》是国际上少数完全利用触摸的交互式的计算机游戏。

1月11日

●近期，美国知名BLOG进行了一次次世代主机购买意向调查。结果表明，还未发售的任天堂新主机"革命"最受期待。（详细报道请见右侧上方）

●SQUARE-ENIX宣布在今后的游戏制作中将导入了可以捕捉脸、手、甚至全身的各个部位的全新动作捕捉系统"VICONMX 40"。该系统可以获得更准确度捕捉效果，目前正在开发中的次世代游戏已经在使用这个先进度系统，次世代游戏中的人物动作将会更加逼近真实效果。

●NAMCO宣布，其推出的益智动作游戏（块魂）系列作的日本地区总销售量于1月16日正式突破50万套。其第一作PS2版（块魂）于2004年3月推出后便获得广大玩家的喜爱。之后，NAMCO陆续于2005年7月推出PS2续作（人见人爱的块魂），2005年12月推出PSP新作（我们的块魂），目前共计推出3款系列作。

1月19日

●美国证券分析师Evan Wilson日前表示，索尼新一代游戏主机PS3极有可能在2006年11月份上市，PS3首批上市数量将是1百万台。（详细报道请见右侧中部）

●据美国财经业的预测，SONY公司将在5月E3展期间进一步调低PS2主机的售价。在过去的21个月，SONY将PS2主机的价格保持在150美元左右。2006年，当PS3推出后SONY将会掀起另一场减价战，目的是进一步争取PS系主机的市场占有率，与及削弱XBOX360的声势。分析表示，PS2的价格到2006年E3时可能下降13%，达到130美元水平。

●美国专业DVD评论网站发表了一篇先锋公司副总裁Andy Parksons的访谈，其中提到PS3可能在今年出货达400万台至700万台。不过毕竟Andy Parksons的立场并不代表SONY官方，所以这个出货量只能当作参考。

1月20日

●近日，《死魂曲》电影版正式公布。该片是SCE与日本东宝电影合作，以《死魂曲2》的剧情为题材拍摄的恐怖电影，现已经正式完成了拍摄工作，并在日本举办了一场试映会。这部名为《死魂曲Forbidden Siren》的电影与游戏息息相关，在剧情方面也可能有互补的情况产生，该片即将于近日上映。

↑上图是电影版《死魂曲》剧组的主创人员，虽然该片不是大制作，但凭借游戏的知名度也获得不少关注。

●索尼官方最近首次公布了6款PS3独占的游戏作品名单。（详细报道请见右侧下方）

●Konami日前公布了电影版《寂静岭》最新的剧照以及剧情，该片预定今年4月21日上映。（详细报道请见右侧下方）

●任天堂社长岩田聪于日前接受了产经新闻的采访，其间，他谈到了新主机革命的预计发售日。(详细报道请见右侧上方)

特报 岩田聪透露新机发售日 任天堂年末发动大革命

本刊讯 任天堂社长岩田聪于日前接受了产经新闻的采访，并谈了一些玩家们关心的次世代主机"革命"的情况。

岩田聪表示，每年年末商战是一年中最重要的时期，在去年的年末商战中，任天堂凭借着NDS的优异表现，成为了商战的赢家，而今年很可能就是"革命"来扮演主打产品这个角色。

岩田聪还说，考虑到零售商进货的需要，最佳的"革命"推出时机为感谢祭的前5天左右，也就是11月下旬。岩田聪最后表示，现在任天堂的"革命"还仅仅是一个开发代号，正式名称尚未确定，不过"革命"的开发方向已经很明确了，在今年5月的E3上将展出接近成熟的"革命"规格，随后就可以投入批量生产。

特报 专家预测PS3首发100万台 庞大市场需求难以得到满足

本刊讯 美国证券分析师Evan Wilson在日前表示，索尼次世代主机PS3很有可能在2006年11月份上市，而PS3首批上市的数量将是100万台。另外，Evan Wilson预测PS3将在2007年3月在欧洲上市，并且索尼需要在2006年夏季就开始为11月份的发布开始备货。

之前业界预测PS3的发售价格应该会非常高，并且担心昂贵的价格会影响到主机的普及。但是Evan Wilson认为索尼不可能将自己辛辛苦苦打下的市场拱手让人，其必然会在成本上尽最大可能缩减，并且预测索尼的PS3将和微软的Xbox360一样，面临上市之后便缺货的威胁，因此索尼需要备货100万台主机以尽可能满足发售之后市场和消费者的需求。

但是即便索尼将全部100万台PS3平均分给Best Buy、Game Stop和Wal-Mart等销售商，那么这3家总计8000家的专门店每家只能分到125台，不仅仅无法满足消费者在线订购的需求，也会让发布当天排队在店门外的很多消费者空手而归。

软件 PS3公布6款独占作品 预计下半年与玩家见面

本刊讯 近日，SCEI在日本官方网站上公布了6款为PS3开发的第一方游戏名单，包括最新的《大众高尔夫》和《GT赛车》。

虽然这是索尼第一次确认的一批PS3官方游戏，但都没有列出具体的发布日期，只是表示这些游戏都正在开发之中。然而根据目前的形势，预计要到今年下半年才有可能看到这些游戏作品的真面目。

索尼本次确定的六款PS3游戏分别为:动作游戏（源氏2）(Genji 2)、角色扮演类游戏（天使之戒）(Angel Rings)、动作RPG游戏（怪物狂欢）(Monster Carnival)、体育游戏（大众高尔夫5）(Everybody's Golf 5)、赛车游戏（GT赛车）系列(Gran Turismo Series)和类型待定的（审判之眼）(The Eye of Judgement)。

事件 美国公布主机购买统计 任天堂革命期待度最高

本刊讯 自2005年末起，电视游戏主机就开始进入次世代了。但在三大主机中，目前只有微软的Xbox360率先发售，而且其在日本地区并不怎么受欢迎，于是人们都非常关心后面两款主机的受期待程度，而相关的统计调查也层出不穷。

近日，美国知名BLOG Joystiq也进行了一项次世代主机购买意向的调查，这一调查不再像之前那样三大主机分散开调查，而是采取了组合的方法进行综合分析。在调查中，同时购买PS3以及Xbox360的比率只有8%，这可能说明了PS3与Xbox360面向的用户群有所区别，而任天堂的革命却截然相反，愿意购入PS3或者Xbox360的玩家都有意向要购入任天堂的"革命"。在接受调查的4544名玩家中，愿意购入革命的玩家达到了84%，这不能不说明"革命"在玩家的眼中还是相当受欢迎的。

购买主机	百分比	人数
Xbox360	5%	204
PS3	3%	154
革命	21%	957
革命+PS3	24%	1103
PS3+Xbox360	8%	358
革命+Xbox360	24%	1097
全买	15%	670

特报 《寂静岭》新剧照曝光 影片预计4月正式上映

本刊讯 改编自恐怖冒险游戏的电影版《寂静岭》目前正在如火如荼地拍摄当中。日前，KONAMI再次公布了最新的电影剧照以及剧情简介。本片预定今年4月21日上映。

电影版《寂静岭》的制作人由连续担任过两部CAPCOM改编电影《生化危机2002》以及《生化危机启示录》制作人一职的Samuel Hadida负责，并由《指环王》首部曲的Boromir出演主角，整体素质有相当高的保障。

—— 剧情简介 ——

故事的主角名叫Rose，她最疼爱的女儿Sharon不幸患上了原因不明的致命疾病，出于母爱的本能，她不想接受这样残酷的现实。为了解除女儿的疾病，她不顾丈夫的反对，决定去为女儿找寻更好的医生。于是她就带着Sharon外出去寻找治病的希望。旅途中，母女俩鬼使神差地进入了一个人烟稀少的荒凉小镇，也就是故事的发生地——寂静岭。

就在她们母女二人踏入这片土地不久，Sharon就突然失踪了。Rose跟随着一个看起来像女儿的幻象在城镇之中搜索着自己女儿的踪迹，但是女儿没找到却遇到了她意想不到的事情，她遇到了很多丧心病狂的怪物，而这些怪物拥有将所伤害的人类变成怪物的能力，这点令她惊慌不已，但Rose更担心女儿会被它们所伤害。

就在Rose寻找女儿的过程中，她了解到了寂静岭的历史，发现Sharon只是这场游戏中的一名人质，而这背后有一个惊天大阴谋。突然出现在她面前的恶魔告诉她："要想让女儿回到你身边，你就要让暗黑的力量占据这个小镇并杀死所有想消灭这些怪物的人类。"出于强烈的母爱，Rose答应了她的要求。最后，Rose救出了女儿，但却付出了极大的代价……

←电影中的反派形象比游戏中要更加恐怖。

1月23日

●SCE宣布将开发PS3专用网络对战平台[illegible]

1月24日

●[illegible]星公司近日正在将在第二季度推出首[illegible]光刻录机。不过这款产品不是由三星独立研发[illegible]有是得到了东芝的帮助。也就是说，东芝一方面采用HD-DVD对抗索尼的蓝光技术，另一方面还和竞争[illegible]保持接触，需要的话也能提供相应的产品。

●日前，来自日本的财经杂志《日经Trendy》刊登了次世代主机的售价预测。与之前的分析不同的是，PS3的售价并不是最高的，预价大约为4万日元（约合人民币2800元），而掌机的售价为2万日元（约[illegible]民币1400元。

●[illegible]年来，上海字NDS[illegible]，日本地区NDS的销量一直是有目共睹，这种状况[illegible]

1月25日

●近日，微软[illegible]Peter Moore就表示[illegible]于Xbox 360分置HD-DVD光驱主机的情况。（详细内容请见右侧下方）

●TAITO将在日本iapo.net[illegible]片下载服务"Portable TV"同步率，将供来自OK[illegible]付费下载。该服务已于2005年12月29日正式展开，并于1月24日追加更多新曲。目前提供的新曲以今时焦点话题为主，共有61首，预定今年初要增加[illegible]1万首以上。价格为每首105日元

●SCE正式宣布收购Zipper Interactive，成为[illegible]系列游戏的开发商。据悉此后，该小组将加入新生的SCE全球工作室。这是继在去年12月收购（并更名为）开发商Guerrilla Games之后的又一个大动作。这表明索尼在继续强化自己的第一方开发力量，为PS3的软件阵容作准备。

●SCEH将发表参于2月16到20日举办"2006台北[illegible]"，其日将举行一系列PS2与PSP游戏的[illegible]活动，并将展出多款适用的中文化游戏。[illegible]PSP网络增值服务。（详细内容请见右侧下方）

1月26日

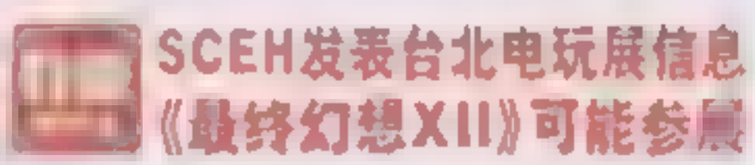
●《DDR》将成为[illegible]生的[illegible]步骤。KONAMI日前在布机[illegible]中文[illegible]

[illegible]程中，加入该公司的音乐游戏（Dance Dance Revolution），这个计划将在未来两年内完成。该游戏将可以改变一些人整不健康活动的习惯，将减肥和娱乐融合起来。

●CAPCOM将推出PC版《生化危机4》。生化系列将有PC已经不是新闻了，本次依然由Ubisoft代理发行，而按照国外购物站的消息，《生化危机4》PC版发售日为2006年3月。

●SONY公布2005年第3季度业绩，总体[illegible]，对[illegible]持续增长。（详细内容请见右侧下方）

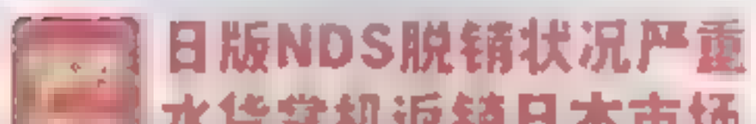
[illegible]讯 SONY于1月26日[illegible]



[illegible]SCEH正式宣布，将于2月16～20日举[illegible]

[illegible]讯 [illegible]索尼申子[illegible]

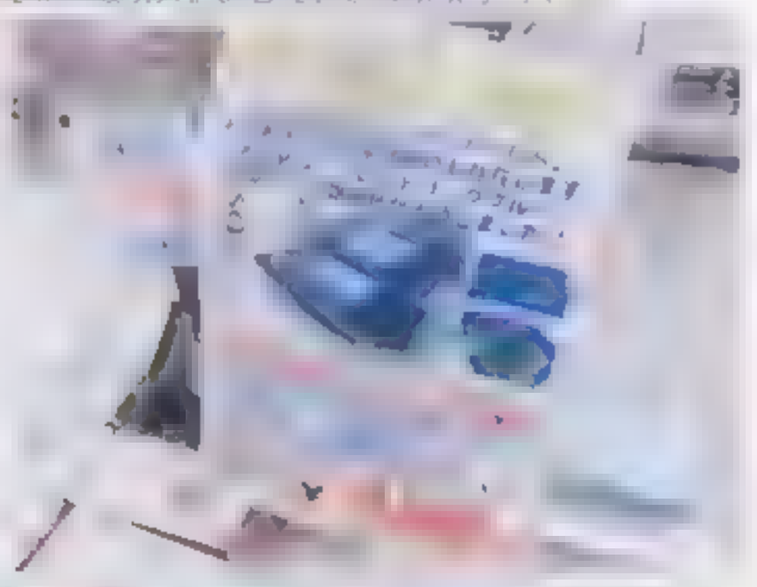
[illegible]box平台开始已经推出了Xbox Live[illegible]Xbox Live只能算是试验品，真正的[illegible]新一代的Xbox Live，[illegible]改变了Xbox多，于是SCE[illegible]求广大玩家[illegible]支持游戏的观点和看法，了解到网络化将会是未[illegible]势，所以决定着手开发[illegible]PS3专用的网络[illegible]



本讯 前[illegible]段时间日本地区的NDS主机全面[illegible]PSP的销量夺第一位。然而报道NDS在[illegible]势并没有改变，由于日本国内NDS主机[illegible]不足，加上年末NDS价格下降，部分游戏玩家[illegible]从其它渠道找来美版NDS主机改装[illegible]

[illegible]日版主机的售价仅为14800日元，[illegible]、快乐家版蓝色NDS则要19800日元，可谓[illegible]批70台主机[illegible]主机在日本的人气远远[illegible]

[illegible]市情况来看，日本地区NDS的缺货现象[illegible]月份，鉴于如此庞大的销售数量[illegible]第一位，任天堂只提先公布了NDS的[illegible]人们的目光，以吸引玩家的手[illegible]



[illegible]之前，微软已经正式公开将为Xbox360推[illegible]HD DVD驱动器，而在近日，微软[illegible]市场及发行[illegible]者报[illegible]

Peter Moore表示，目[illegible]

1月27日

●《上古卷轴4》将诞生的游戏雏形

●

●

1月28日

●KOEI无双系列中出现的武将造型

●

2月6日

●

●

●

2月7日

●随着日常生活加入电子邮件收发与GPS全

●

●

●

中国游戏市场备受重视 美国艺电公司落户上海

《最终幻想XI》资料片发布 Xbox360版预定4月上市

游戏周边再出新种类 FF12主题饮料即将上市

台版Xbox360售价下调 主机发售日推迟两周

真三国无双全球900万达成 最新帝国推出豪华限量版

PSP增强游戏外围功能 掌机逐渐向实用型发展

2005年日本软件销售数量TOP100

游戏业界观察的最权威数据"年度销量TOP100"于本期统计完成。下面的表格显示了2004年12月27日到2005年12月25日这段时间中日本畅销游戏的整体情况。

从软件销售状况中可以看出，2005年游戏业界最显著的特征是NDS的大跃进，进入年度销售榜前10名的作品中有6款都是NDS的游戏。在这6款DS游戏中，《欢乐光临 动物之森》等作品的销售突破百万，其余几款也拥有非凡的业绩。单手软件的推出带动了硬件销售，NDS主机在2005年最后一周中售出61万台，这个数字与当年PS2首发时的销售量几乎相同，强大的销售势头一目了然。主机推出第一年就拥有如此多的畅销大作，这种状况在以往各厂商的销售状况中实属罕见。在年关已过的这个总结与展望时期，业界各方都已经做出评论，认为2005年是NDS称雄日本游戏市场的一年。

另一方面，家用台式游戏主机PS2也有4款软件进入了TOP10，并且在软件销售总量中占据了过半的比率，继续显示出世代更迭前家用主机的主流风范。值得注意的是，《王国之心2》是在统计期间截止一周前发售的，但仅凭一周的销售量，就已经获得了销售榜第9名的成绩，显示出非凡的市场潜量。

在整个2005年，日本地区专门游戏设备的软件销售总量为5543万套，比前2004年的5851万套略有下降趋势。应该说，2004年是个属于超大作的年份。销售量超过320万的《DQVIII》和销售量超过230万的《口袋妖怪·火红/叶绿》都在这一年中发售，除这两作外，还有4款游戏销量超过了百万。与这样的成绩相比，2005年的大部作品销售业绩确实显得有些不起眼。但实际上，2005年整体游戏软件业的内容发生了很大变化，许多并未形成系列的新新作品掀起了销售业绩的浪，以NDS软件为首的多款新作在市场上并驾齐驱，造就了"另有天地"的市场局面。因此，尽管没有非常超大作的支持，这一年的软件销售的合计数字依然直逼前年。整体上讲，游戏界的2005年仍然蕴含着很大的活力。

从2005年的销售状况中可[illegible]期望作品《口袋妖怪·[illegible]可能造成的"销售加重"在NDS便可能将率先在今年掀起新的业界的重要角色。在[illegible]台式主机方面，伴随着已经[illegible]Xbox360，另两大次世代主机PS3和[illegible]都预计在年内发售。虽然目前关于这两款主机的情报还不多，但它们会在业界中掀起波澜已是公认的看法。同时，当前的主流机种PS2也还没有迎来"末日"，随着将于3月16日的《FFXII》，PS2还将引发新一轮热点话题。毫无疑问，2006年将是在游戏史上留下重要足迹的一年，而现在，新的序幕已经静静地揭开了。

注：2005年日本软件总销售数量为5543万套，种类总计1084款。其中PS2上651款，NGC上50款，Xbox上42款，Xbox360上9款，GBA上110款，PSP上106款，NDS上107款，其它9款。由PS2、NDS、GBA便成为了软件销售比率最高的3部主机，其份额依次是52.5%、21.2%和12.6%。

1	欢乐光临 动物之森	NDS	任天堂	2005.11.23	4800日元	116万9757套	51	口袋[illegible]	NDS	POKEMON	2005.10.20	3800日元	21万5038套
2	GT赛车4	PS2	SCE	2004.12.28	7665日元	106万6749套	52	[illegible]3 for DS	NDS	TOMY	2005.04.21	5040日元	21万2655套
3	锻炼大脑的DS训练	NDS	任天堂	2005.05.19	2800日元	101万1341套	53	旋风3	PS2	SCE	2005.07.14	6090日元	21万2534套
4	任天堂 [illegible]	NDS	任天堂	2005.04.21	4800日元	96万5665套	54	马里奥网球	NGC	任天堂	2005.07.21	5800日元	21万1661套
6	真·[illegible]4	PS2	KOE	2005.02.24	7140日元	91万7985套	56	[illegible]3 [illegible]	PS2	KONAMI	2004.12.16	7329日元	20万9674套
7	头脑放松教室	NDS	任天堂	2005.06.30	2800日元	87万5371套	57	噪音者2	PS2	S-E	2005.06.16	7140日元	20万3336套
8	[illegible]	NDS	BANDAI	2005.09.15	5040日元	77万零391套	58	口袋妖怪 火红/叶绿	GBA	POKEMON	2004.01.29	5040日元	20万2800套
9	王国之心2	PS2	S-E	2005.12.22	7770日元	73万7652套	59	WE9 使命革命	PSP	KONAMI	2005.09.16	5229日元	20万2176套
10	马里奥网球DS	NDS	任天堂	2005.12.08	4800日元	66万9575套	60	[illegible]Plus	PS2	SEGA	2005.02.24	3990日元	20万1367套
12	[illegible]之篇	GBA	SEGA	2005.06.23	5040日元	62万9902套	62	真·[illegible]无双	PSP	KOEI	2004.12.16	5544日元	19万5473套
			BANDAI	2005.10.06	7140日元	53万2690套	64	DQ&FF in 富有小Special	PS2	S-E	2004.12.22	7140日元	19万4673套
16	口袋妖怪[illegible]赤之救助队	GBA	POKEMON	2005.11.17	4800日元	51万7484套	66	火影忍者 [illegible]3	PS2	BANDAI	2005.12.22	7140日元	19万4372套
17	[illegible]	NDS	任天堂	2004.12.02	4800日元	50万5424套	67	永远传说	PSP	NAMCO	2005.03.03	5040日元	19万3458套
18	WE8在线革命	PS2	KONAMI	2005.03.24	7329日元	46万8242套	68	火影忍者 [illegible]传	PS2	BANDAI	2005.08.18	7140日元	19万1077套
19	JUMP明星大乱斗	NDS	任天堂	2005.08.08	4800日元	46万4076套	69	旺达与巨像	PS2	SCE	2005.10.27	7140日元	19万零916套
20	FC MINI 超级马里奥兄弟	GBA	任天堂	2005.02.14	2100日元	45万7558套	70	[illegible]4	PS2	SCE	2005.11.23	6090日元	18万7773套
21	康曼多加哈游之歌	PS2	S-E	2005.04.21	7140日元	45万4657套	71	野性[illegible]	PS2	SCE	2005.03.24	7140日元	18万6221套
22	超级马里奥64DS	NDS	任天堂	2004.12.02	4800日元	44万7505套	72	脑力小博士PORTABLE	PSP	SEGA	2005.10.20	2940日元	18万5199套
23	军神传说	PS2	NAMCO	2005.12.15	7140日元	44万零225套	73	[illegible]	PS2	大都技研	2005.11.02	4410日元	18万4440套
24	机动战士高达 一年战争	PS2	BANDAI	2005.04.07	7140日元	43万6411套	74	[illegible]SDG	PS2	BANDAI	2005.08.25	7140日元	18万1576套
25	实况棒球12	PS2	KONAMI	2005.07.14	7329日元	43万3536套	75	超级机器人大战J	GBA	BANPRESTO	2005.09.15	6090日元	18万零503套
26	洛克人EXE6	GBA	CAPCOM	2005.11.23	5040日元	43万2119套	76	[illegible]G传说	PS2	BANDAI	2005.06.30	7140日元	18万零380套
27	高达SEED 连合VS ZAFT	PS2	BANDAI	2005.11.17	7140日元	41万7191套	77	贝尔威克传说	PS2	ENTERBRAIN	2005.05.26	7140日元	17万7202套
28	生化危机4	PS2	CAPCOM	2005.12.01	7140日元	37万零596套	78	[illegible]2	NDS	S-E	2005.12.01	4990日元	17万6218套
30	悠远传说	PS2	NAMCO	2005.08.25	7140日元	34万2779套	80	口袋妖怪DASH	NDS	POKEMON	2004.12.02	4800日元	17万1286套
31	马里奥聚会7	NGC	任天堂	2005.11.10	5800日元	32万9633套	81	战国BASARA	PS2	CAPCOM	2005.07.21	7140日元	16万7445套
32	口袋妖怪 绿宝石	GBA	POKEMON	2004.09.16	4800日元	31万9837套	82	[illegible]Z [illegible]	NDS	BANDAI	2005.12.01	5040日元	16万5599套
34	勇者斗恶龙VII	PS2	S-E	2004.11.27	9240日元	30万7572套	84	SIMPLE2000系列 THE [illegible]	PS2	D3PUBLISHER	2005.07.28	2100日元	16万4586套
35	谁都能玩大全	NDS	任天堂	2005.11.03	3800日元	30万18009套	85	山脊赛车	PSP	NAMCO	2004.12.12	5040日元	15万8265套
36	星际铁侠	PS2	SCE	2005.12.08	7140日元	29万9310套	86	[illegible]	NGC	任天堂	2005.04.20	6800日元	15万6413套
37	异兽传说	PS2	S-E	2005.01.27	8190日元	29万3413套	87	召唤之夜 黎明之翼	PS2	BANPRESTO	2005.08.04	7140日元	15万3962套
38	恶魔猎人3	PS2	CAPCOM	2005.02.17	6980日元	28万1025套	88	马里奥聚会6	NGC	任天堂	2004.11.18	5800日元	15万3682套
39	触摸 卡比	NDS	任天堂	2005.03.24	4800日元	27万6418套	89	夏吾传说	PS2	NAMCO	2004.12.16	7140日元	15万2551套
40	大众高尔夫P	PSP	SCE	2004.12.12	5040日元	26万8173套	90	排球[illegible]15	PS2	HUDSON	2005.12.08	7140日元	14万9550套
41	异世纪传说	PS2	BANPRESTO	2005.01.27	7329日元	25万4527套	91	樱花大战V 永别吾爱	PS2	SEGA	2005.07.07	8190日元	14万4668套
44	格兰蒂亚3	PS2	S-E	2005.08.04	7980日元	23万3866套	94	火影忍者 [illegible]3	NGC	TOMY	2004.11.20	7140日元	13万9212套
46	火影忍者 [illegible] 4	NGC	TOMY	2005.11.21	7140日元	23万3107套	96	NAMCOxCAPCOM	PS2	NAMCO	2005.05.26	7140日元	13万1615套
47	龙如	PS2	SEGA	2005.12.08	7140日元	23万3107套	97	搏击玫瑰	PS2	KONAMI	2005.02.17	7329日元	12万9021套
48	怪物猎人G	PS2	CAPCOM	2005.01.20	4990日元	23万2239套	98	实况棒球2005	PS2	NAMCO	2005.04.21	7140日元	12万8221套
49	口袋妖怪XD	NGC	POKEMON	2005.08.04	5800日元	23万2196套	99	投篮学园	PSP	SCE	2004.12.30	5040日元	12万7679套
50	生化危机4	NGC	CAPCOM	2005.01.27	8190日元	22万零799套	100	圣斗士星矢	PS2	BANDAI	2005.04.07	7140日元	

微软副总裁彼特·摩尔专访——

Xbox360进军的战略眼光是长期的

不重复上次的失败，以"马拉松式的长期目光注视日本市场

HD DVD只为影片播放服务
不等我们退DVD

■摩尔：是的。在现阶段完全没有那种

彼特·摩尔（Peter Moore）
微软公司法人副总裁

最期待 TOP15

2006年第5期（统计时间
2006年 月 7日 2月5日
本期做出统计日期共收
到有效选票563张

最终幻想12

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006 3

前回1位，本次计票724

战国无双2

■PS2 ■KOEI ■动作冒险 ■

玩家可以在战场上Roll并殺。

前回4位，本次计票649

北欧战神传2・希尔梅里亚

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定

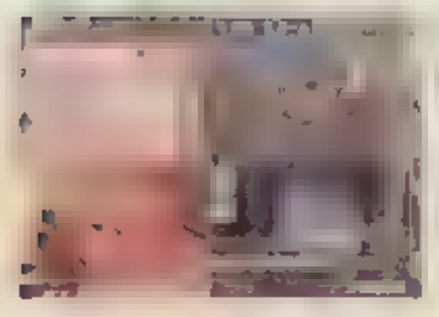
圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2006年

前回3位，本次计票585

怪物猎人2

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006 2 16 ■



星际争霸・幽灵

前回7位，本次计票47

皇牌空战ZERO・贝尔卡战争

合金装备 索利德4・爱国者之铳

前回10位，本次计

恶魔猎人4

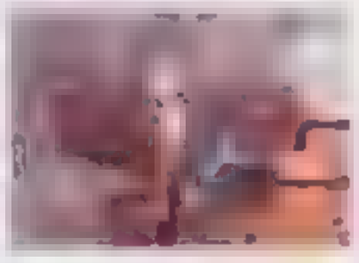
本次计

盗墓者・传说

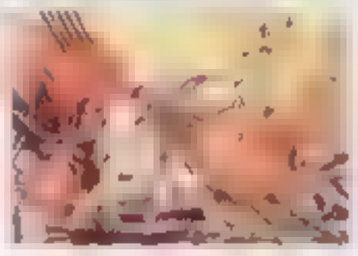
■PS2 ■KOEI ■动作冒险 ■2006 4 11 ■

前回12位

幻想水浒传5



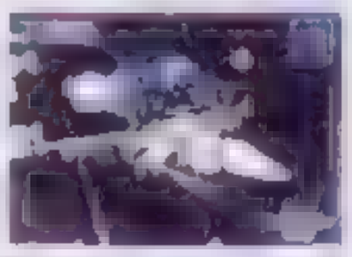
大神



死魂曲2

前回14位

异世纪传说2



前回15位，本次计票201

异度传说3・查拉图斯特拉如是说

■ ■ ■ ■ ■

作为主角的"T-elos"无论是女马的来
出现的"KOS-MOS
相当重要的角色

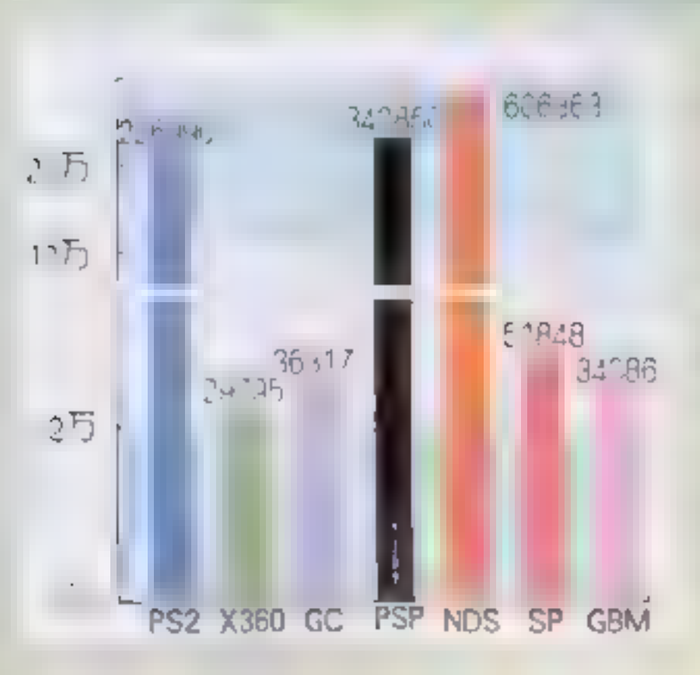
【梗概】

2005年

最流行TOP15

1	生化危机4	计票:662
2	王国之心2	计票:647
3	实况世界足球·胜利十一人9 ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:613
4	恶魔城·黑暗的诅咒 ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:554
5	真·三国无双4 猛将传 ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:537
6	新·鬼武者 梦之黎明 ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:489
7	第3次超级机器人大战	计票:463
8	合金装备 索利德3·生存	计票:429
9	塞伯拉斯的挽歌	计票:405
10	星际游侠	计票:378
11	旺达与巨像	计票:363
12	龙珠Z·爆发!	计票:317
13	超级机器人大战J	计票:271
14	深渊传说 ■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2005.12.15 ■7140日元	计票:259
15	火影忍者NARUTO·终极英雄3 ■PS2 ■BANDAI ■动作游戏 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:213

【日本硬件双周销量统计】



【略】

英国家用机游戏周间排行榜 ENGLAND GAME SALES RANKING

1位	死或生4	厂商 TECMO 发售日: 2006.1.27	类型 对战格斗 价格: 44.99英镑
2位	极品飞车·最高通缉	厂商 EA 发售日 2005.11.25	类型 [illegible] 价格 [illegible]
3位	金刚	厂商 UBI 发售日 2005.11.17	[illegible]
4位	实况足球·胜利十一人9	厂商 KONAMI 发售日 2005.10.21	[illegible]
5位	FIFA 06	[illegible]	[illegible]
6位	使命召唤2	厂商 Activision 发售日: 2005.11.18	类型 第一人称射击 价格 39.99英镑
7位	横行霸道·自由都市故事	[illegible]	[illegible]
8位	纽约赛车3	厂商 [illegible]	[illegible]
9位	星球大战·前线2	厂商 Activision	[illegible]
10位	美国职业摔跤06	[illegible]	[illegible]

【略】

日本家用机软件周周销量排行榜 JAPANESE GAME SALES RANKING

1位	更锻炼大脑的DS训练	销量 955886
2位	欢迎光临 动物之森	销量 472180
3位	锻炼大脑的DS训练	销量 369313
4位	马里奥赛车DS	销量 363996
5位	王国之心2	销量 297886
6位	口袋妖怪·赤/蓝之救急队	销量 294867
7位	马里奥与路易RPG2	销量 282263
8位	头脑放松教室	销量 192458
9位	他妈哥治的快乐商店	销量 174387
10位	怪物猎人PSP	销量 135795

【略】

■本期中国电玩榜奖品

狩猎!!

严峻挑战不日将至
全新冒险即将开始

一束耀眼的强光，贯穿云海，照向大地

轰雷骤然响起，忽降的大雨卷起森林的气息，转瞬之间，巨大的黑影降临面前，在吞天的狂澜之下，在呼啸的厉风之前，矗立着美丽且凶残的对决者

是的，双方都已经知晓对方的存在，也已经知晓这邂逅的必然，在两者之间，需要分清的只有一个事实

谁将成为狩人，谁又将成为猎物

在这个世界充满未知的时代，边境的天空中舞动着飞龙，未垦的密林中潜伏着凶兽。然而，正是在这种时代，它们的骨骼化作了支撑家居的栋梁，它们的皮毛化作了驰骋江河的风帆

不久，又一道强光，击散丛云，照亮大地。在光芒之中出现的，是昂首阔步，迈向崭新冒险历程的猎人们

全新的武器、防具与特殊技能
在自由奔放的狩猎中彰显出个性

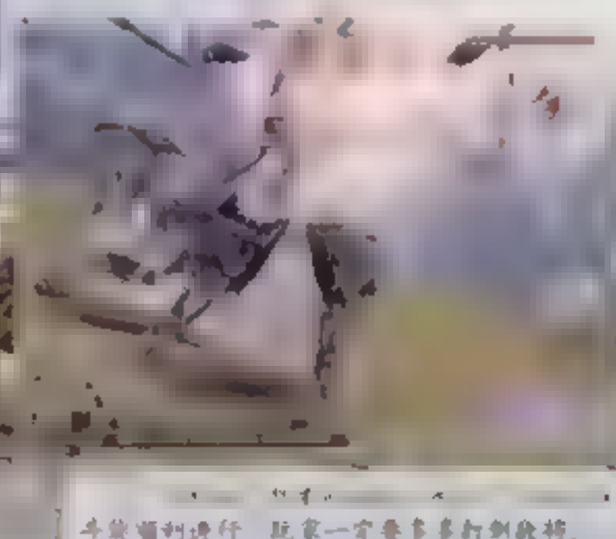
巨剑长枪尽显硬派本色
强弓重炮稳坐战略先机

无敌勇士 即时战斗祖累功 所长类型分三类

力攻击只有
通攻手新蓄力攻

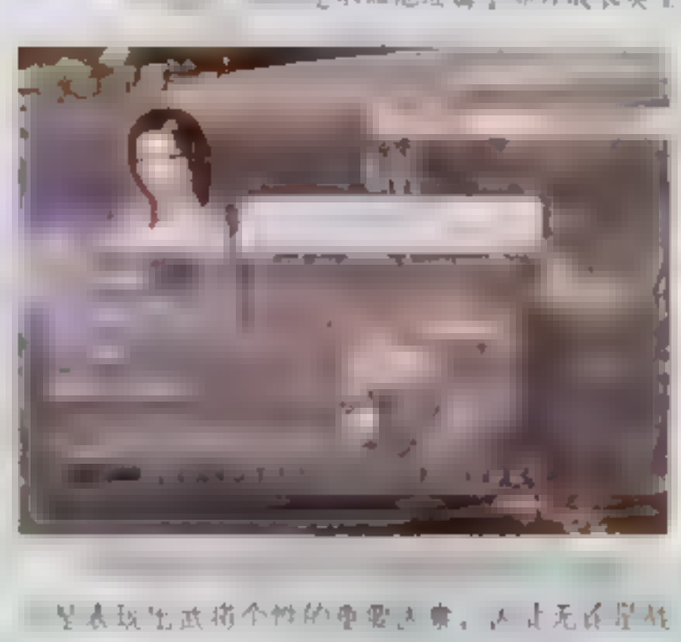
现在使用的
是不知也应该是哪种成长类型

鬼双豪杰 偷人技能 无垂查强化旅力



斗策略时进行，玩家一定要多多打倒敌将。

根据偷盗系场面从敌人身上偷盗习得，在与敌人的战斗中满足条件，将敌人击倒之后，玩家可以武将的技能。满足了偷盗条件后，在屏幕上会有明显的提示。玩家可以确认敌人武将的技能后，将集和想习得技能的武将上阵。但是一些常见的技能和高等级的技能在杂兵[illegible]。因此玩家需在战斗中熟练运用偷盗系场面来学和高级技能的武将们上阵。



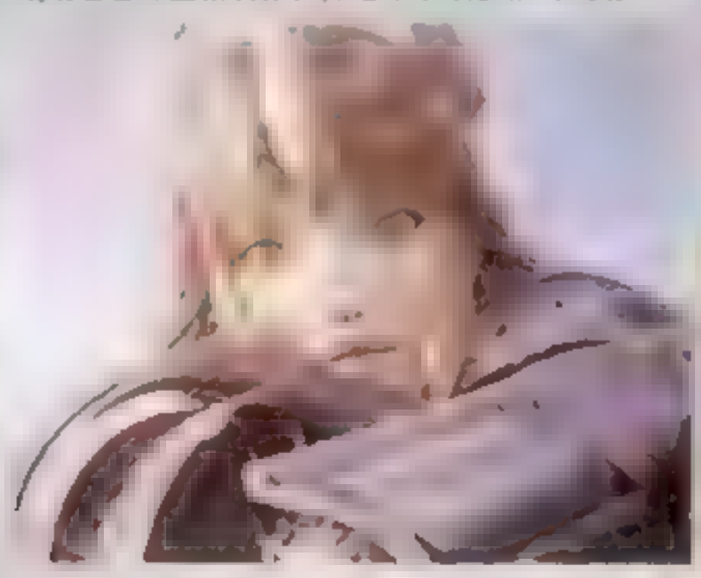
是表现生武将个性的重要因素，无论是战国无双系列或者是三国无双系列，都对武将的成长化相当重视。在本作中玩家可以通过战斗获得金钱，并且去今井屋购买。在今井屋中除了可以增加能力的技能外，还可以进行升武器面特殊效果的武器报告，还可以购买战斗开始时骑乘的马匹，并且可以雇佣护卫武将。除了在游戏中除了要中多功勋值之外，还要主动获取金钱，因为金钱也是影响篇自己武将成长的重要因素。[illegible]

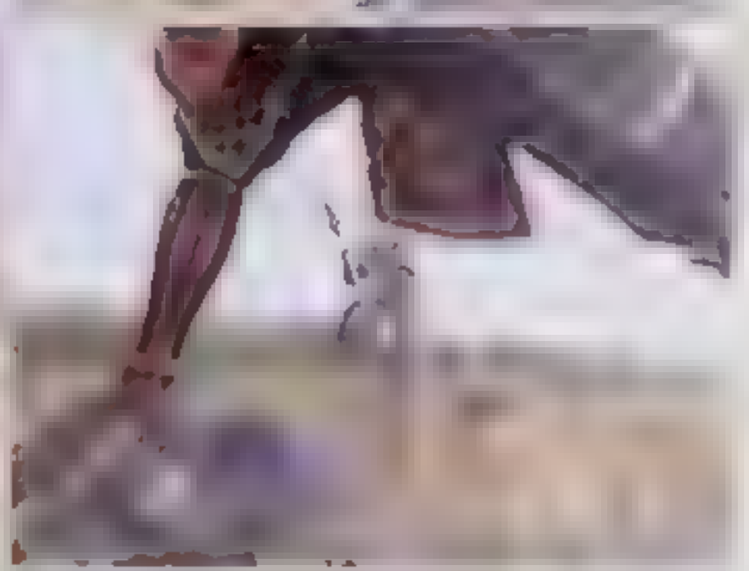
恰要进行多少的游戏才能获得足够的金钱。

战国情

精彩画面实时易快！
融入热血与灵魂的无双[illegible]

本作游戏的画面制作的相当精致，无论是红叶缤纷的深秋季节或者是雪花飘扬的寒冬时分都得到了完美的表现，让玩家可以融入如梦似幻的战国时代。本作还将战国时期的著名城池如小田原城、熊本城等都特别制作，在画面中在游戏中，玩家都可以感受到这些历史名城的重要作用。此外游戏中的战场也全部重新制作，并增添了很多新的战场



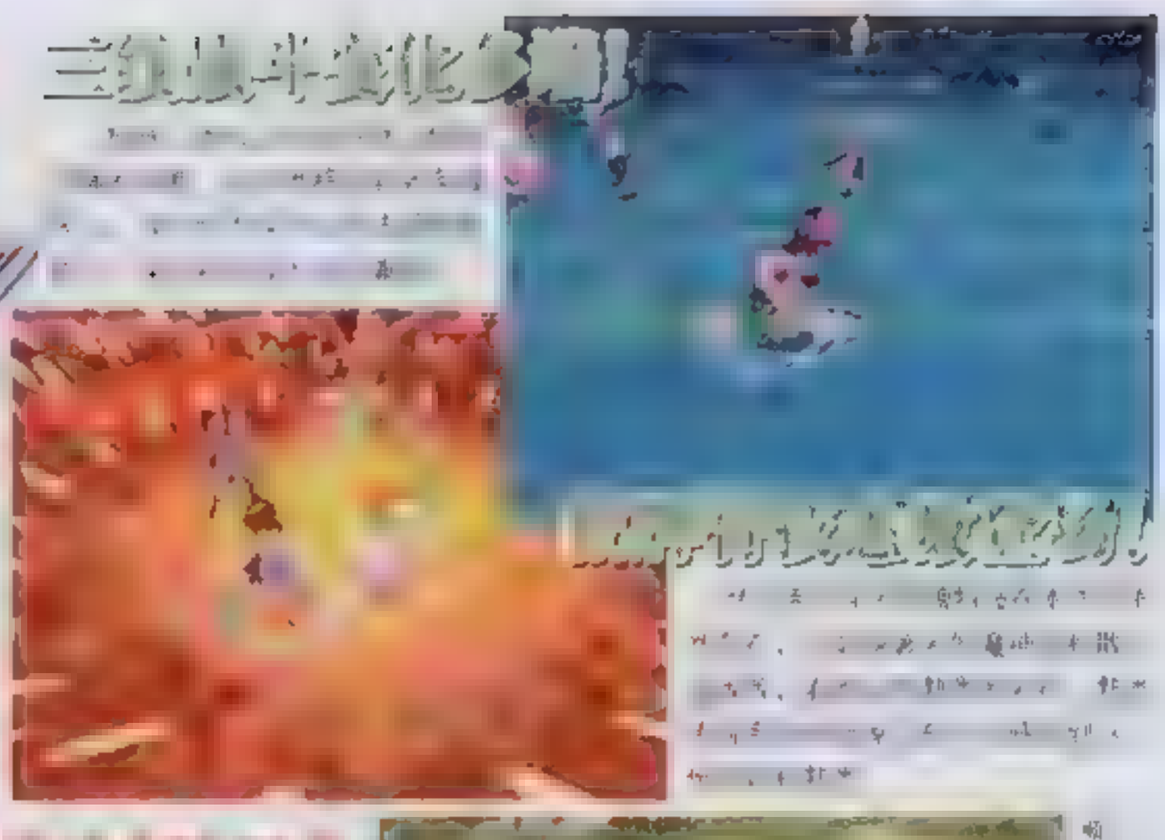


N3 ナインティナイン・ナイツ NINETY-NINE NIGHTS™

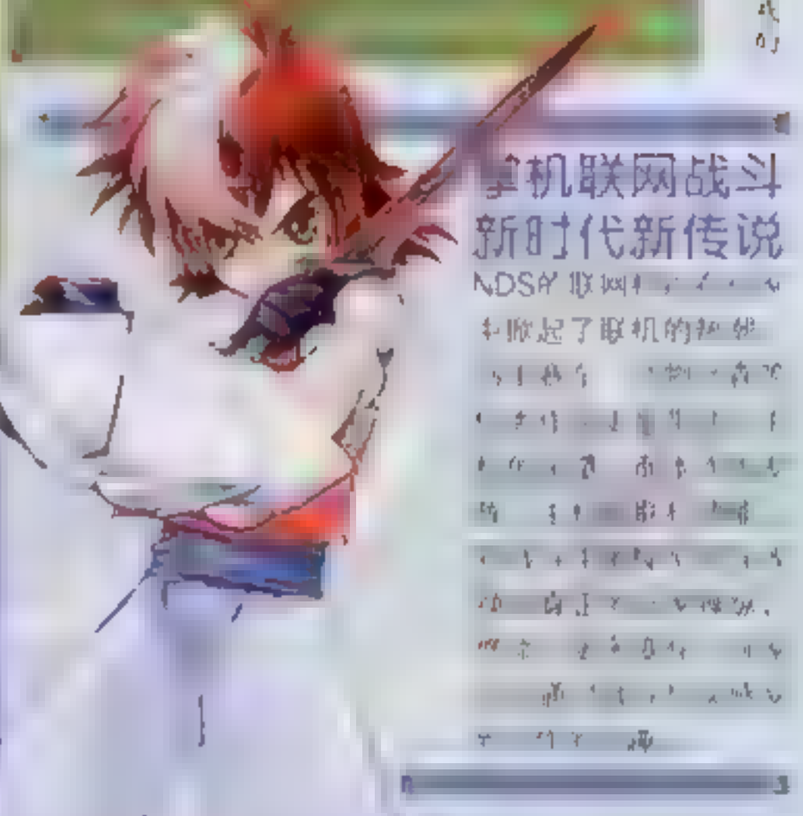
最华丽的动作游戏，对于九十九夜来说，这是绝不夸张的说法。眼前的这颗宝石，曼妙、剔透，她即将光华璀璨地绽放于我们眼前。□文/唯夜

TALES OF THE TEMPEST

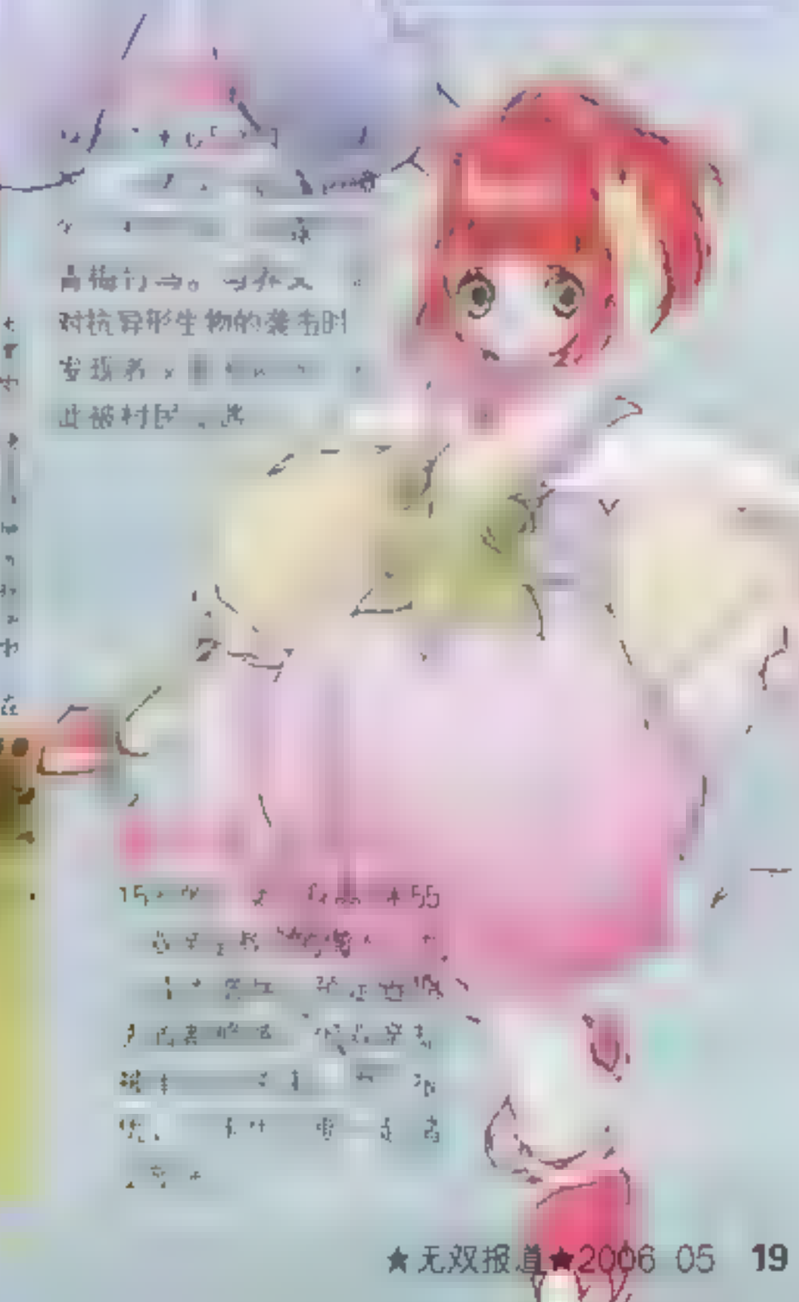
传说系列的最新作品，也是NDS主机上的第一部传说系列作品。本作活用NDS的双屏、触摸和通信机能，柔和和温暖的画面更是传说系列的特征之一，本作也将此特征继续发扬光大。近年来传说系列作品层出不尽，而这次登陆NDS主机也许预示着传说系列花开遍地的美好未来。 文/雪飞



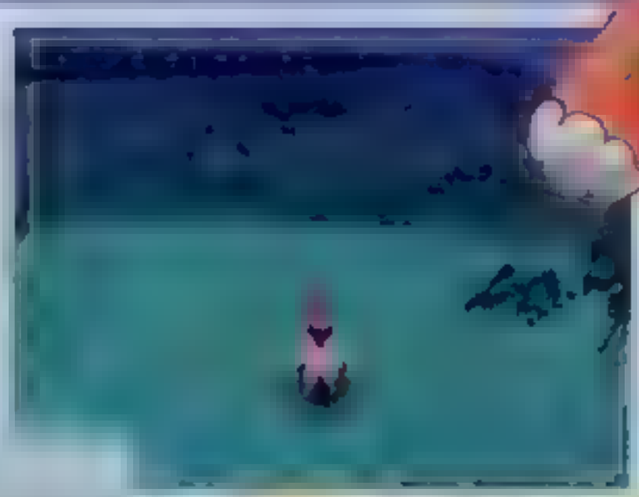
在火红的赤色纱幕的熊熊烈焰时 另一个传奇开了属于自己的篇章！



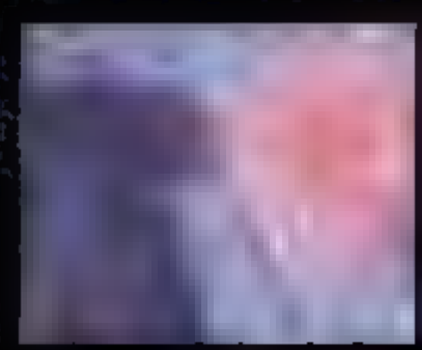
掌机联网战斗 新时代新传说



掌机上的全新传说！




BATTLEFIELD2
战略与FPS的梦幻组合
【基础操作】
左类比摇杆：位置移动
右类比摇杆：武器瞄准
R1：武器开火
R2：武器切换（之后右类比负责调整武器菜单）
L1：跳跃
L2：身姿调整
○：补充弹药
□：队员复活（队员要在视角范围中，且瞄准身体位置复活标志为白色）
【上手简单的操作架构】
【战略灵魂:多兵种搭配】
【丰富的游戏内容】




战争RLG与战争FPS就似是根本无法统一的两个类型，但战地二的出现让这两个游戏类型进行了有机的结合。游戏中细腻的画面渲染，多重的武器设定与良好的操作性就毫不逊色于任何一款传统FPS。而游戏中的角色更替系统的出现又让这个单纯的FPS游戏升华成为战略色彩浓重的互动战略游戏。由于这个充满革命色彩的系统出现，游戏对于玩家的操作技巧，全局战略部署能力提出了更高的要求。进行这样一款战争游戏能从全方位感受到现代战争兵种搭配与战术布置的精妙，令人欲罢不能。

【核心要素:队员更替系统】

基础兵种1

基础兵种2

基础兵种3

【大怪的战地2评价】

【真正的升华:网络作战模式】

不知道是人性的阴暗或是人类本身的争斗天性使然，人类的发展史总是跟随着无休止的争端与战争。对于身处和平年代的我们，冷眼观看各色战争背后除了生死无情之外似乎都隐藏着刺激与神秘。战争给历史所刻下的痕迹也遍布文学、电影艺术与众多艺术或商业表现形态中，如此众多的战争题材作品更让我们这些后辈对于战争形态的多样性与复杂性有了深刻的认识。在传统艺术形态已经将战争题材演绎得相对丰满的同时，电子游戏这个多要素交织的互动娱乐表现形式自然也不会放弃这个充满艺术性与视觉冲击力的题材。可惜的是，早年有限的硬件机能无法将宏大的战争场景与丰富的历史剧情（或虚拟剧情）完美表现。如今，以PS2为领军的第四代主机用强大的机能给战争题材游戏提供了表演的舞台。这个舞台如此之大，背景如此之壮观，诞生出了众多优秀的战争题材作品。本次特辑我们特别挑选出8款优秀的战争题材作品，他们大多反映了地面战场与空中战场的波澜壮阔，人性交织的感动与生死无情的悲壮，而当亲身经历了这些游戏后，身为玩家的您一定会对“战争”这个名词有了更深一层的认识。

我们的战争回忆录——

八大现代战争游戏推荐

现代战争的涵盖空跨度极大，且由于武器特效的多样性与各种爆炸效果的突出让游戏开发商对于硬件的要求格外苛刻。令玩家们兴奋的是，近几年电子娱乐硬件平台的不断进化，为战争题材在TVGAME平台的演出提供了丰富的物质基础。下面要介绍的，就是这些作品中的佼佼者。

□文/荇菜、大怪

【皇牌空战】

TG/NAMCO/2004.10.2

【三角洲部队·黑鹰坠落】

【使命召唤2】

【海豹突击队3】

PS2/STG/SCEA/2005.10.11

近代战争似乎不再围绕国家与国家之间的武装冲突，从美国911事件之后一个新的战争名词进入了我们的认识范围——反恐怖势力战争。在TVGAME中同样出现了围绕这个主题而诞生的众多优秀作品。

ZIPPER INTERACTIVE制作，SCEA发行的海豹突击队是反恐战争游戏的代表系列。去年推出的海豹突击队3在游戏动作设计与作战要素方面进行了不少进化，让第三人称视角反恐射击成为了当时的话题。游戏中玩家扮演的是美国海军最精锐的海豹部队，前进包含基加拉像各哥、波兰等地区执行各种危险的作战任务。本作品的画面素质局限于PS2有限的机能没有给玩家带来太多惊喜，但游戏本身丰富且专业的作战内容与良好的操作性成为了游戏的突出亮点，玩家能充分享受敌我人数方面存在巨大差距但仍然获得胜利的爽快感。作品属于第三人称视角射击，区别于第一人称视角射击的最大特点在于可以清楚看到自己方与队友之间的配合位置，这样就更突出了大型反恐怖行动中小队与团体配合的特点。在游戏中AI队员会更好的辅助你的行动，而敌人的AI也会随我们的配合而改变对策充满智慧的与我方对抗。游戏中要经常利用复杂的建筑结构与环境优势为我们小队配合作战，最终获胜利。武器的自定也是本作的一个重要部分，游戏中玩家会有31种武器可以选择，21种武器附加装置可以使用，可以搭配出上千种可能性。加上野战行动中出现的军用车辆等等，一场现代化武装的局部战争被制作得细致异常。

海豹突击队3的网络作战模式相比较单机模式更吸引人，游戏最高支持24人网上作战，可以分化成为4个小组并利用网络语音设备进行战术配合，拟真度极高。官方早期提供了十几张网络作战地图，而随着时日的推移，新的作战地图在不断更新，与网上的战友进行一次又一次的挑战是可以大大增加游戏的耐玩度，作为网络模式与单机模式都非常成熟的一款反恐战争游戏，笔者向玩家强力推荐。

↑游戏画面素质已经达到了PS2平台的顶点

【荣誉勋章】

PS/FPS/DREAMWORKS INTERACTIVE/1999.10.31

“在1999年，尽管在PC平台上FPS类游戏已经成为一股绝对无法忽视的力量，但是在家用机上这类FPS还只是“雏形群体”。一个重要的原因在于——当时的家用游戏主机在机能上无法与PC机相比，对于动画画面表现的FPS游戏来说显得有些捉襟见肘。而且，在操作对战的便利性上，手柄也完全落在了下风。游戏制作者们认为，要让FPS在家用主机上成功，必须为此做出一个改革。在这方面，Rare公司为N64制作的《007黄金眼》做出了一个很好的榜样。它其实并没有改变传统FPS游戏以射击、杀戮为主的框架限定，而是大胆的引入了剧情、谜题、潜入等要素，使其更适合于家用机的硬件特点以及用户口味。而《荣誉勋章》则被业界认为是PS主机上“最接近于《007黄金眼》的作品”

就FPS的画面，《荣誉勋章》存在着一些明显的如画面粗糙、显示帧数不足、有时物体穿透产生的问题等等，一个颇为可惜的是，虽然是用电影的眼睛来拍摄二战时期的故事，只是场景使用物被放大了的而已。不过《荣誉勋章》仍然是一款非常优秀的战争游戏。游戏中的对手都是极具人性的非常非常聪明，如果使用最高难度的话，敌人的游戏智能，手段的人物动作等等，都与我们非常接近，虽然游戏中被称为的AI水平，尽管我们不能说它已经完美，但是毫无疑问在当时来说已经具有了非常高的水平。敌人并不会傻傻地靠在掩体后面等着我们来射击，相反，在你的火力压制下敌人会采取迂回战术接近你，有时候甚至会出现敌人的背后。如果你刚刚干掉了一个敌人，他的同伴一直保持警戒，而且一旦发现尸体，马上就会发现了踪迹。当你一枪放倒敌人，聚集于掩体时，他们可以马上跳开，有时候也会将手榴弹扔来，甚至有时候还会有一个敌人扑上去用自己的身体掩护其他人。这种敌人之间的配合在大多数游戏中都是很难见到的。《荣誉勋章》开创了一个后续作品众多的系列，也是最成功的第一次世界大战题材游戏之一。

了不起的变化，但是确实让玩家感受到了手柄操作而不是鼠标键盘的乐趣，这一点就非常贴心。其次，与其他那种纯情要素的FPS游戏不同，《光环》用一条元素复杂的剧情主线贯穿始终，并且还根据剧情设置了多样的任务要素，所谓的故事和敌人的不断出现的变化，而且在游戏中被称为的AI水平等等方面也表现非常优秀的。不过，与这些要素相比，《光环》最大的成功之处还是它对战争题材的表现。《光环》系列的时间战争故事背景与游戏剧情紧密地结合了起来，而不是仅仅作为一个噱头。在节节的星海中，不同种族以及不同生命形式之间的争斗与共处为我们带来了一幅多彩纷呈的战争画卷。相比其他一些世界观宏大的、战斗场景宏伟的FPS游戏来讲，《光环》中不仅仅有广阔的场景、参与人数众多的大规模战斗，也有种类丰富的NPC角色和武器装备，也有驾驶大型交通工具的乐趣，与NPC同队之间的合作也非常具有角色感。如果仅仅将《光环》当做一个射击游戏来玩的话，你一定会错过游戏中的很多——相反，只有将自己完全投入到《光环》的世界中，投入到那个引人入胜的战场中，你才能感受到它100%的魅力。

【战地2:现代战争】

对于家用机玩家来说，你可能会奇怪《战地2：现代战争》的标题中为什么会有一个2字。这样的怀疑不无道理。尽管《战地》是EA一直以来力推的一部系列作品，但是之前的《战地1942》、《战地：越南战争》等等各作并没有以任何形式登上过家用机平台。不管怎么说，这个著名的战争题材游戏终于出现在家用机玩家的面前了。

在谈到家用机平台的FPS类游戏时，我们注意到它们往往与PC平台上的作品存在着一些不同点。例如更注重剧情、更偏向于单人模式，等等。不过让人奇怪的是，《战地2》却似乎故意要反其道而行之。它更像是一个简单地、完全以战斗为主体的射击游戏，而没有包含其他太多的要素。你需要做的就是不停地倾泻子弹，打死从不同的方向涌来敌人而已。有时候，你身边的敌人看起来就像是凭空出现的，而不是像其他很多战争题材游戏一样追求真实的感觉。

当然，《战地2》最鲜明的特点是它的自由切换系统。你可以非常轻松地在各个可以操作的角色直接切换，迅速地“赶到”战争最激烈的地方，并且马上投入战斗。这保证了你在整个战斗过程中都会一直保持很高的热情，绝无冷场。关卡任务的多样性也使得玩家们能够长久地沉浸在这个游戏当中。你可以说在真实气氛的表现方面《战地2》有所欠缺，但也许正是它的个性所在。能够让你在简单热血的短兵相接中保持持续的快感，大概正是《战地2》的魅力所在吧。

【杀戮地带】

PS2/FPS/GUERRILLA/2204.11.02

平心而论，《杀戮地带》并不能算是一款很成功的作品。在这个游戏中存在着太多的可避免缺陷，而其中最致命的也许就是它在之前的高传太过盛满，导致了玩家期待值与游戏品质的巨大差异，故此受评连连也就不足为怪了。但是如果能够以公正的眼光来看待它的话，我们还是能够从中看到制作者的诚意和决心。

在发售前，媒体为《杀戮地带》所提出的口号是“《光环》杀手”，号称是PS2平台上能够与《光环》乃至《光环2》媲美的FPS游戏。但如撇开硬件机能等等和游戏实际品质不谈，《杀戮地带》和《光环》系列无论是在风格、世界观设定还是制作理念等方面，都没有太多可比性。《杀戮地带》以未来人类向外星殖民为故事背景，虽然游戏中的战争发生在一颗名叫Vecta的星球上，但实际上无论是战场场景还是其他细节都还是以地球环境为蓝本的，并不像《光环》那样富时髦的太空科幻风格。在人物装备、枪械设计和士兵群体动作上，《杀戮地带》也基本上是写实风格。因此与它将《光环》比较，还不如与《荣誉勋章》、《使命召唤》等一战题材的游戏相比。

《杀戮地带》的效果存在两种截然不同的评价。一方面，如果仅仅从静态画面来说，《杀戮地带》确实称得上PS2画面最好的游戏之一，甚至比起XBOX平台上的游戏也不处于下风。但是PS2的硬件机能毕竟有限，制作者“好高骛远”的态度决定了它不切实际地追求精细的画面，甚至不惜以牺牲游戏流畅度和可视范围作为代价。虽然游戏的主题音乐不错，但是各种音效就显得比较粗糙了。

不过，正像我们前面所说过的那样，作为一款战争题材的FPS类游戏，《杀戮地带》仍然有不少可取之处。例如敌人相当出色，无论是人物还是武器装备都给人非常真实可信的感觉。其次，人物的动作也十分丰富——当你装弹时会低下头，当你快速跑动时会把枪口自然垂下，画面上也会出现模糊的效果。而《杀戮地带》最值得一提的优点是个性鲜明各不相同的主角。使用不同的主角进行游戏不仅仅在剧情方面有所差异，在攻关过程中也会有很大的不同，这使得游戏的可玩性大大增强了。另外，在剧情模式中有时候主角要和由电脑A所控制的同伴们协力行动，由于各个角色之间的能力有所差异，互相配合的过程也有很大的变数。

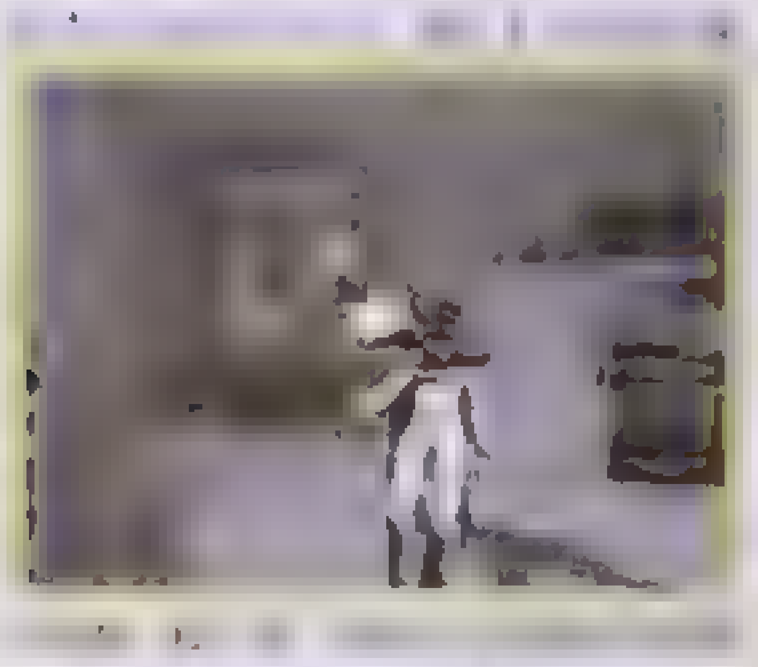
以极度暴力为噱头的黑帮杀戮游戏

25 TO LIFE

[illegible]

在游戏中分别扮演三个立场不同的角色

[illegible]



所谓好枪法，就是在一米之内百发百中

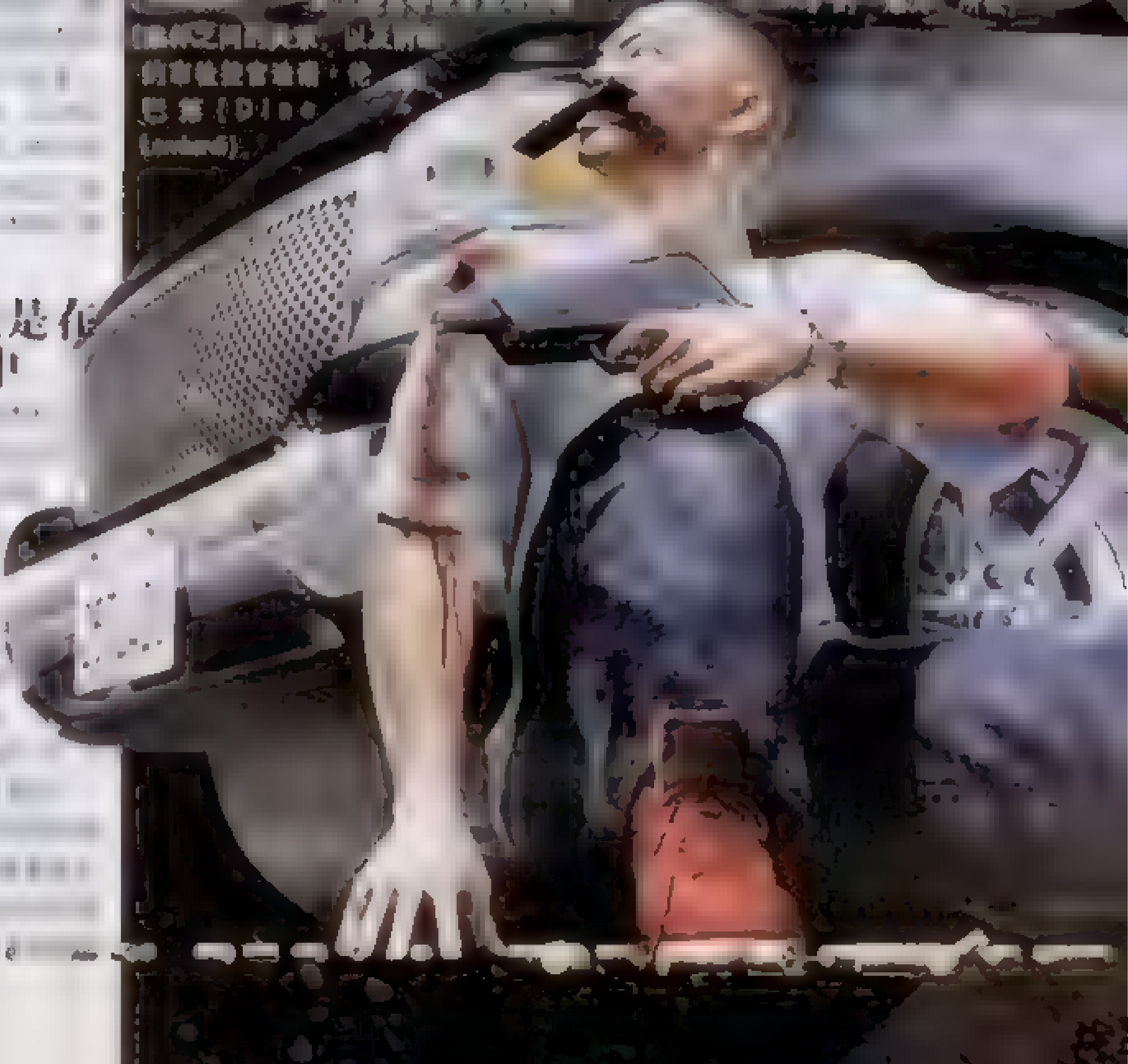
[illegible]

【出师未捷身先死】

就在本作开发工作进行之际，其实就有必要谈谈本作在发售之前经历的一场风波。其实《25 to Life》这款游戏原本是预定去年发售的，不过由于游戏中种种过于黑暗的设定（例如玩家扮演的匪徒可以随意杀戮警察，并且可以抓住无辜的市民当肉盾），而遭到了纽约参议员查尔斯·舒梅尔对其发售的强力制止。舒梅尔表示，他不仅会阻止零售商进货，还将要求索尼和微软禁止Eidos（本作的发行商）发售本作。按照舒梅尔的说法（事实上也确实会感觉如此）"与《25 to Life》相比，"GTA简直就是小巫见大巫"。本作在ESRB的游戏等级评定中被定级为面向成年人的M级游戏，不过舒梅尔认为ESRB的游戏评级系统缺乏实际的法律约束力，对于《25 to Life》这样一款极度暴力的游戏来说显然是不够的。

对于本作中暴力内容和黑暗题材进行猛烈抨击的，不仅仅是国会议员，就是CNN著名电视节目主持人南希·格蕾丝（Nancy Grace）也曾在其主持的60分钟电视节目中大力抨击了本作。这是继国会议员查尔斯·舒梅尔要求零售商禁止销售本作，展开反暴力活动开始后针对本作的又一次猛烈打击。不过尽管舒梅尔如此大力反对，索尼仍然表示力挺Eidos，完全没有对本作下禁令的打算。而南希在[illegible]还有不良内容[illegible]律师杰克·汤[illegible]（Jack [illegible]）[illegible]游戏之间的关系，以及前[illegible]的审查[illegible]：他[illegible]迪[illegible]（Dion [illegible]）、前维权者，亦曾是父母的代表律师[illegible]帕拉，以及一位洛杉矶心理学家贝萨尼·马歇尔（Bethany Marshall）。在节目中这几位颇有名望的人对《25 to Life》中存在的大量极度暴力现象进行了激烈的批评，并进一步抨击了整个暴力游戏类型。应该说，《25 to Life》的发售日之所以推迟了大半年，正是迫于如此强大的舆论压力。尽管如此，本作仍然还是正式发售了。

其实暴力游戏一直都是一个争议很大的话题，各方面对暴力游戏的看法也一直存在着相当大的分歧，特别是最近几年来，已经出现过多起针对暴力游戏会导致现实犯罪的诉讼案，这些"被告"中既有GTA的诸多"追随者"，也包括GTA系列本身。可以说，在针对暴力游戏的批评中，《25 to Life》绝不是第一只麻雀，然而为何这次针对它的抨击如此之猛烈——而且还是在游戏发售之前就已经被搞得如此"声名狼藉"？那么本作中究竟有哪些是会使得其遭到来自舆论方面这么强大的压力？现在游戏已经发售了，那么不妨就让我们亲身来体会一下《25 [illegible]



拼人品而不是拼技术的打法 稳扎稳打远不如拼命三郎

最大亮点：十六人制的警匪联网大混战

“25 to life” ——杀戮的代价

[比丧尸还要刺打的拿兵前]

大凡这类游戏中总是少不了各式各样的武器，所以即使是一不小心进到个KTW或者克大番茄也完全没有必要大惊小怪，只是这番物质显得多，可实际效果上就真不咋地了。游戏中能有全程跟随人物余走头到末了三回合才会被淘汰的等级——毫无疑问人物有够是防弹防弹衣在浪费头盔的无敌之选！虽然不知道是武器效果问题还是敌人本身都是具有极无尸的抗耐金能力呢？小编已经习惯了即使是使用重弹也不会再一番次彻底一击致命的情况了。但同时又不小心遇到了在游戏中被敌人的[illegible]命中率的问题，[illegible]人比普通的多大许多，[illegible]不过[illegible]上个三回合都[illegible]身是火的主角[illegible]就会产生一个[illegible]的问题头……

2005年 大恐怖游戏

今年春节又到，作为中国玩家从来要面临无且盲目的这个传统节日，如何做好这个抉择，我们总要作出一番具有性文章来祭旧迎新。大家今天就要聊聊这个传统，也就是我们并非什么工作人员或是人生前景规划一类的长篇大论文，聊了然还是点醒一下去年我们万不能再的十款游戏吧。这十款游戏中，大多是为上周也并他们单纯在游戏软件这个角色上表现的特别的特别出色了色情换取了激情。当然，总之，我们生活的移动各位玩家，必然能够玩家特来过多的真实，新年新气象，如果真的能要休日能出了这十款游戏中的任意一款，玩家的，还是赶紧去吧。

□ 文/大熊

【横行霸道 自由都市故事】

【百鬼番长】

【真人快打 少林武僧】

【舍命狂飙】

【勇士伯】

能引导性犯罪的细节，反而将这点公开化、放大化。以前有些媒体户讨游戏暴力我还认为是有些过激，但面对这样的作品我认为采取一些措施很有必要，如果未成年人接触了本作，暴力引导倾向可能会给他们造成很大的负面影响。

令人惋惜的是，游戏本身的素质非常糟糕，无论在画面表现还是在操作感上都无一是处，但犯罪生涯仍然获得了一定程度的市场影响，原因就在于作品贴近真实暴力的细节刻画。游戏开始玩家扮演一个未见过世面的小混混，江湖中的第一课就是老大告诉你想在这道混就要学会打倒对手，于是开始了打架争……之后就开始了帮派之间无休止的暴力争夺。游戏中可以使用各种凶器对对手实行暴力打击，但绝并不是简单的将对手打倒，系统中的设定可以像暴力将对手击杀，激烈的格斗设定有重拳、连拳和组合，还有通过连击爆发出的致命一击，当把敌人生命打到一定数值以下再解决掉，便可以看到血腥的击杀画面。本作的情节设计十分单调，为了最终获得权利的王位，玩家只有在各个场所实行所谓的暴力争斗，一次又一次的解脱，一次又一次的血腥杀戮似乎就是这个游戏的全部。说到这里，笔者自己都有些反胃，身为玩家的您们就更不会选择这样一款作品作为消遣了吧。

【影牢2】

PS2/AVG/TECMO/2005.6.30

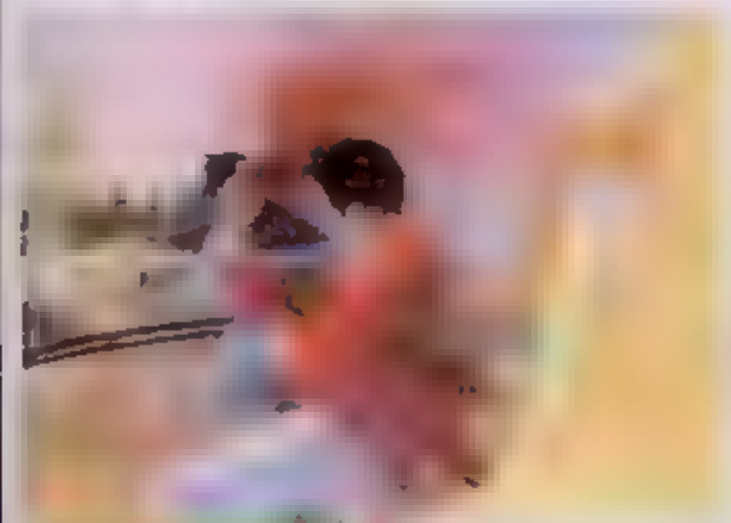
影牢2的诞生告诉笔者一个道理，那就是日本厂商做血腥游戏能比欧美厂商做的更有技术含量……可正因为这个技术含量，让接触这作品的玩家更难摆脱恐怖血腥的阴霾，那种回荡在内心深处的杀戮感久难忘怀。这个作品更象毒品，正因为操作感和陷阱设计的虐杀能够很大程度的给玩家以满足感，所以就更沉迷其中，当敌人进入自己精心设计的陷阱时，一张张表现的陷阱虐杀效果能在瞬间给玩家带来[illegible]，[illegible]作品本身[illegible]操作带来的心理[illegible]表现出来，肯定会在一段时间内对作品产生强烈的厌恶感。

游戏本身的陷阱虐杀是绝对的卖点，可以实现的虐杀手段众多，从斩杀刀具到空中的巨石压杀，从墙壁中出现的长矛到地板中出现的脚钉，被捕捉的敌人在玩家陷阱的设计下被多重打击致身，最后悲惨死去。游戏中还实出表现了恐怖的场景陷阱，如果满足一定条件后，从场景中突然出现的隐藏陷阱将把敌人乘为残忍的杀害。例如将敌人放入火海中当炮弹轰炸，例如巨大的齿轮将敌人绞杀……生将敌人电晕在墙壁上，再让其万剑穿身，等等酷刑都可以在游戏中实现。到了今天笔者回想当时的游戏经历都不能打起寒战，奉劝各位玩家，不要让自己的游戏生涯有这样的恐怖阴影了，万万不要尝试。

【红忍】

【毁灭全人类】

【犯罪生涯 帮派战争】



【博士攻魂】

Devil May Cry Special Edition

新要素

◆**进度继承**：如果你的记忆卡中存在原版DMC3的记录，则可以在DMC3SE中直接打开Vergil模式和Bloody Palace模式。不过除此之外，DMC3记录中的其它任何要素都不会被继承下来。在进行此次售的DMC3SE是美版，只能对应美版DMC3。

◆**难度调整**：DMC3的美版和日版的难度设定上有所不同，美版的Normal难度大致相当于日版的Hard难度。而在DMC3SE的美版中，则将Normal难度调整为与日版的Normal难度相同。在Hard难度和Dante Must Die之间还增加了Very Hard难度。

在开始新游戏时还可以选择继续方式：Gold代表日版的继续方式，当Game Over时可以选择Continue，从关卡中的Check Point处接续游戏，而不必从头给本关卡。如果主角身上携带有Gold Orb，还可以直接原地复活。Yellow则代表美版的继续方式，Game Over时只能从本关开始从头再打一遍，即使身上携带有Yellow Orb也只能从上一个Check Point处接续，而无法原地复活。

◆**流程变化**：DMC3SE的主要流程与DMC3的差异不大，最大的差别是新增了Boss战：Jester（小丑）。它在DMC3SE中会在第五关、第十二关、第十七关中出现与主角作战。使用Vergil进行游戏的主要流程与Dante并无差别，但是在某些Secret Mission的达成方法上稍有差别。

◆**特殊选项**：在DMC3SE的Option菜单中新增了Game Option项，其中可以设置Turbo Mode和Lock-on Cursor两项的开关。Turbo Mode即加速模式，此项选择On游戏整体速度会提高20%左右，适合对游戏已经非常熟练的玩家。Lock-on Cursor则是锁定敌人时准星的显示与否。

隐藏要素

游戏模式

◆**Vergil模式**：使用Dante打穿一次游戏或记忆卡中有原版DMC3进度即可以开启此模式。

◆**Bloody Palace模式**：使用Dante打穿一次游戏或记忆卡中有原版DMC3进度即可以开启此模式。

◆**继续难度**：Game Over三次之后开启Easy难度，打通Normal难度可开启Hard难度，打通Hard难度后可开启Very Hard和Dante Must Die难度，打通Dante Must Die难度可开启Heaven or Hell难度。

◆**Demo Digest模式**：动画欣赏模式，可以在这里观看播放过的剧情动画。

特殊模式

◆**Dante**

○赤裸上身：以Easy或Normal难度通关。

○DMC初代服装：以Normal难度通关。

○马甲装：以Hard难度通关。

○魔剑士Sparda：以Hard难度通关。选择这套服装发动魔人状态时变为Sparda。

○超级Dante：以Very Hard难度通关。选择这套服装之后魔人能量无限。

○超级Sparda：以Dante Must Die难度通关。选择这套服装后发动魔人状态时变为魔剑士Sparda，而且魔人能量无限。

◆**Vergil**

○无袖上装：以Easy或Normal难度通关。

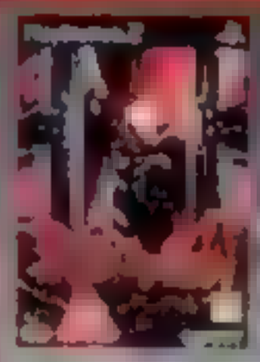
○Nelo Angelo：以Hard难度通关。选择这套服装后发动魔人状态时变为Nelo Angelo。

○超级Vergil：以Very Hard难度通关。选择这套服装之后魔人能量无限。

○超级Nelo Angelo：以Dante Must Die难度通关。选择这套服装后发动魔人状态时变为Nelo Angelo，且魔人能量无限。

◆**关于超级Sparda和超级Nelo Angelo**：以Hard难度通关一次之后就可以同时开启Very Hard和Dante Must Die模式。但如果此时就过Very Hard难度，且选择打Dante Must Die模式的话，只能获得超级Dante和超级Vergil服装。想要获得超级Sparda和超级Nelo Angelo服装，除了打穿一次Dante Must Die难度之外，还要打穿Very Hard难度，或者打穿Blood Palace模式。

恶魔猎人I（2001年8月30日）



《恶魔猎人》的大获成功之后，之下，这些被抛弃的想法被综合成一个全新的原创游戏：《恶魔猎人》。凭借鬼才其他的场景和音乐，领发大的"复古魔剑士"，CAPCOM超绝的操作游戏制作功底，以及高潮迭起、令人欲罢不能的关卡设计，共同成就了这个经典之作。《恶魔猎人》

恶魔猎人II（2003年1月30日）

《恶魔猎人》的大获成功之后，

恶魔猎人III（2005年2月17日）

《恶魔猎人3》在故事情节上采用

在关它情节方面，则没有放弃一贯以来侧重"爽感"方面的努力，新增的连招系统，武器自由切换系统等《恶魔猎人》的优点更为明显。

Bloody Palace模式

Bloody Palace（血宫）模式长达9999层。每消灭掉一层的敌人之后，地面上会出现三条光柱。进入水属性光柱则前进1层，同时可以获得Green Orb补充体力；进入电属性光柱则前进10层，同时可以获得White Orb补充魔人能量；进入火属性光柱则前进100层，没有Orb补充。每1000层战斗场景会发生变化。每3000层游戏难度会提升一个档次。在9000层以上敌人会发动魔人状态。

Bloody Palace模式无法使用道具，也不能存盘。通关或者中途死亡之后会进行成绩结算，根据你所到达的层数来给予额外的Red Orb奖励。奖励和游戏过程中得到的Orb以及人物获得的经验值都会保留下来。要注意的是，如果手动选择退出游戏的话，是无法保留所获的Red Orb和经验值的。（图4）

Vergil篇

风格

与Dante不同，Vergil只有一种战斗风格，即Darkslayer。初上手的玩家可能会觉得这种风格类似于Dante的Trickster，都是可以在瞬间高速移动，但实际上两者之间还是有很大差别的。Trickster的特殊风格动作（按○键发动）可以通过左摇杆来控制方向，而Darkslayer则无法自由控制移动的方向。随着游戏的进行，你可以得到战斗风格经验值并且让战斗风格升级。

◆使用方法：○键

◆效果：Vergil会瞬间移动到自己当前锁定的敌人眼前。如果没有锁定的话，就会移动到离Vergil最近的一个敌人眼前。可以在空中使用。移动之后硬直时间很短，可以马上对敌人进行攻击。熟练使用这一技巧可以牢牢盯住你的目标，使用各种连续技进行不间断的追打。

◆使用方法：按住R1键，再拉左摇杆的前方向＋○键

◆效果：Vergil会瞬间移动到自己当前锁定的敌人头顶的空中。如果没有锁定的话，Vergil会移动到自己当前所在位置的上方。可以在空中使用。Vergil没有二段跳，而跳起在空中时使用Trick Up就能获得类似于二段跳的效果。

◆使用方法：按住R1键，再拉左摇杆的后方向＋○键

◆效果：如果Vergil跳在空中时使用Trick Down的话，就会瞬间移动到地面，但是所在的位置比初始位置要稍微靠后一些。如果Vergil站在地面时间接可以使用这一技巧，效果相当于非常迅速地向后小跳了一步。

武器

Vergil有三种武器，分别是Yamato（阎魔刀）、Beowulf（战狼拳套）以及Force Edge（武力之刃）。虽然武器数量上比起Dante来要少一些，但是Vergil可以同时携带全部三种武器上阵，比起Dante只能携带两种武器来，招式变化更为多样。另外，Vergil的三种武器都只有一套基本连续技（Combo），而没有像Dante那样通过按键节奏变化而使出的多种Combo。

Vergil只有一种远程攻击武器，即Summoned Sword（幻影剑）。

◆基本连续技：△△△

◆初期拥有技能。使用Yamato连续攻击三次。在前两次攻击Vergil并不会拔刀，而是使用刀鞘攻击。最后一击则是威力强大的拔刀横斩，覆盖了Vergil身体的方横大范围，对敌人有吹飞效果。

◆Aerial Rave：空中△△

◆初期拥有技能。跳在空中连续拔刀攻击两次，用来攻击高处的敌人十分有效。攻击范围也很大。使用此招还能造成较长的滞空时间，可以用来躲闪敌人的地面攻击，或者用于某些隐藏任务中达成特殊条件。

◆Upper Slash：按住R1＋左摇杆后方向＋△

◆初期拥有技能。Vergil会拔刀将敌人挑上半空，然后再按△可以追加打击，收招硬直较大。

◆Rapid Slash：按住R1＋左摇杆前方向

◆可花费Red Orb购买的技能。Vergil向前方高速冲刺，并且在身体周围快速挥出数刀，形成一片刀光。玩过DMC3使用Dante与Vergil战斗过的玩家肯定对这一招印象深刻。因为Vergil使用此招时身后留下来的刀光仍然有很强的攻击判定，很厉害。但由于此招的方向控制实在不佳，而且收招硬直较大，使用Vergil进行游戏时此招的威力其实不如想像中那么大。此招可升级为Level2（需要Darkslayer Level 3）。攻击力更为强大。

◆Judgement Cut：按住△蓄力再释放

◆可花费Red Orb购买的技能。也就是次元斩。Vergil会向远处放出一道圆形刀光，可配合锁定来准确命中敌人。此招可升级为Level 2（需要Darkslayer Level 2），升级后使用此招时连按△可以多次切割敌人。

◆基本连续技：△△△

◆初期拥有技能。Vergil使用拳脚攻击敌人，速度和威力都令人满意。当然，由于并没有使用武器，距离和范围就比较小了。适用于对付单个敌人的场合。收招硬直也不大。

◆Starfall：空中△

◆初期拥有技能。从空中向下猛烈的突击，威力很大，收招硬直较长，可作为空中追打之后的结束技。可升级为Level2（需要Darkslayer Level 2），攻击力更为强大。

◆Rising Sun：按住R1＋左摇杆后方向＋△

◆可花费Red Orb购买的技能。从地面开始连续踢腿，将敌人踢至空中，Vergil自己也随之跳到空中追打。可以接续Starfall。

◆Lunar Phase：按住R1＋左摇杆前方向＋△

◆初期拥有技能。向前旋转的连续踢腿，攻击力很大，但攻击范围较小，一般用来对付单个敌人。可升级为Level2（需要Darkslayer Level 3）。

◆基本连续技：△△△△

◆初期拥有技能。这套连续技中Vergil实际上是同时使用Yamato和Force Edge的"二刀流"，但攻击范围比Yamato的连续技要小，不过硬直时间也短一些。

◆Helm Breaker：空中△

◆初期拥有技能。从空中对地面大力的斩击，攻击力很大。可升级为Level2（需要Darkslayer Level 3）。

◆Stinger：按住R1＋左摇杆前方向＋△

◆可花费Red Orb购买的技能。向正前方连续的突刺猛击，发动速度快，前方攻击范围较大，比Rapid Slash更为实用。可升级为Level2（需要Darkslayer Level 2）。

◆Round Trip：按住△蓄力之后释放

◆可花费Red Orb购买的技能。Vergil会将剑投掷出去并在前方空中盘旋。除了用来达成一些特殊条件之外作用不大。R能用来晃帅。

◆High Time：按住R1＋左摇杆后方向＋△

◆初期拥有技能。Vergil会用剑将敌人挑到空中。如果此时按住△不送开的话，Vergil也会跳到空中，然后可以对敌人进行追打。可接续Helm Breaker。

◆基本射击：□

◆初期拥有技能。向前方放出幻影剑攻击敌人。初期的发射速度较慢，可以花费Red Orb进行升级，升至最高级别之后发射速度令人满意。

◆Spiral Sword：按住□然后释放

◆可花费Red Orb购买的技能。Vergil会放出像把幻影剑围绕自己的身体盘旋，起到护身的作用，靠近的敌人都会受到伤害。随着幻影剑不断命中敌人，数量也会逐渐减少。需要消耗两格魔人能量。

◆Sword Storm：使用Spiral Sword后，按住R1＋左摇杆前方向＋△

◆习得Spiral Sword同时也会获得此技能。Vergil会将身体周围盘旋的Spiral Sword放出，令它们围绕在当前锁定的敌人身边，然后刺向敌人。当然，使用此招之后Vergil也就失去了护身的Spiral Sword了。实用度不高。

◆Blistering Swords：使用Spiral Sword之后，按住R1＋左摇杆后方向＋△

◆习得Spiral Sword同时也会获得此技能。Vergil会将身体周围盘旋的Spiral Sword放出，令它们直线射向敌人。当然，使用此招之后Vergil也就失去了护身的Spiral Sword了。实用度不高。

挑衅

Vergil的通常挑衅方式与Dante一样，都是按Select键。当Vergil手持Beowulf或者Force Edge的时候，成功挑衅后可增长2.5格魔人能量。当Vergil手持Yamato的时候，可以增长2格魔人能量。不过使用Yamato挑衅之后不要做任何动作，Vergil还会保持挑衅姿势一直站立，此时魔人能量会自动缓慢回复。

◆Vergil还有一种特殊挑衅动作：当他使用以Yamato作为结束动作的连续技之后（包括Yamato基本连续技、Upper Slash、Force Edge基本连续技），不要继续进行其他动作，则Vergil会做出将Yamato收入鞘中的动作，此时也可以增长1格魔人能量。如果在此过程中做出其它任何动作（移动、跳跃、攻击等），则挑衅动作会被Cancel掉。

点评人:大怪

天下第一剑客传

[illegible]的[illegible]系列终有一天将会[illegible]全部出场，并增加了众多个性化生角色，这个愿望在以前似乎是[illegible]。新生后的SNK在2006年[illegible]有侍魂FANS[illegible]——天下第一剑客传是让这个几乎不可能实现的梦想成真。SNK[illegible]通常难以[illegible]这样众多的角色出场，但本作的[illegible]表[illegible]是非常令人满意的。

[illegible]

游戏本身虽然已经推出了数月的中文版，[illegible]。本作品[illegible]数个大城市[illegible]。北京[illegible]，大怪经过了数月的等待，才在PS2平台上见到了这个[illegible]的侍魂新作。SNKPLAYMORE本次的天下第一剑客传[illegible]是一个[illegible]的作品，多达40多[illegible]角色[illegible]与6种的[illegible]。[illegible]力与[illegible]。[illegible]系列作品。[illegible]众多的要素进行结合[illegible]的游戏结构。[illegible]由于一直[illegible]与系列作品已经形成的[illegible]成了[illegible]制作[illegible]。天下第一剑客传[illegible]的剑术与角色[illegible]的[illegible]。[illegible]在一起，为我们上演了一出侍魂历史中从来没有过的大会串，这本身就足以让侍魂FANS[illegible]了。由于侍魂本身就属于[illegible]，[illegible]一直与[illegible]，所以[illegible]天下第一剑客传必定能够让角色[illegible]。

从游戏角度来说，本次的PS2移植版制作[illegible]，[illegible]过多的[illegible]之处。[illegible]，从这个角度上来说，这个[illegible]了。大怪进入游[illegible]模式后，最让我[illegible]的，还是角色选择画面。[illegible]40个角色气魄十足，在我的[illegible]中如此众多角色的选择画面在2D格斗作品中还是[illegible]。只要您是个真正的侍魂爱好者，看到这么多[illegible]的面孔[illegible]。[illegible]必须进行选择6个剑质中的[illegible]，除了最后一个"剑"剑质之外，其他五种剑质[illegible]在侍魂多个系列作品中找到位置对应。"[illegible]"剑质[illegible]，[illegible]力十足。"真"剑质几乎就是真侍魂的翻版，全角色都可以[illegible]与Q版[illegible]。"[illegible]"剑质[illegible]。空中可以防御[illegible]。"天"剑质相似侍魂四——天草降临，这个剑质[illegible]COMBO数，[illegible]中[illegible]，[illegible]全部[illegible]。[illegible]"零"[illegible]。[illegible]对手[illegible]。新生的"剑"这个[illegible]人[illegible]，[illegible]"[illegible]"[illegible]，[illegible]出众多的[illegible]

[illegible]（[illegible]）

[illegible]如此众多的角色，[illegible]。[illegible]了[illegible]个[illegible]，[illegible]力[illegible]。[illegible]了"天"，[illegible]214P，[illegible]大大提高了这个角色本身的实力。[illegible]。[illegible]角色的实力大大增加。[illegible]侍魂系列[illegible]。由于角色众多，本作的角色[illegible]不可能[illegible]。[illegible]可以[illegible]，[illegible]进行了[illegible]。以[illegible]角色实力的平衡。例如在真侍魂中的[illegible]，在侍魂零中[illegible]，[illegible]在本作中都进行了[illegible]，基本上处于中[illegible]水平。可惜的是，[illegible]，新生角色[illegible]"[illegible]BUG"的[illegible]上破坏了游戏[illegible]。[illegible]LOOP[illegible]，新生[illegible]Iroha[illegible]空中[illegible]。现在已经成为本作中[illegible]BUG[illegible]，[illegible]众人[illegible]。[illegible]"女仆"[illegible]，[illegible]SNK[illegible]。从[illegible]KOF2004[illegible]，本作中Iroha[illegible]。[illegible]天下第一剑客传[illegible]。[illegible]Iroha[illegible]个[illegible]

游戏本身的美术表现[illegible]新生[illegible]的[illegible]力[illegible]。[illegible]的人物[illegible]表现力十足。但[illegible]角色太过众多，游戏本身[illegible]MVS时代的水平。作为[illegible]，游戏本身[illegible]的读盘时间也为这个作品[illegible]。本[illegible]几个新生角色的[illegible]个新生剑质[illegible]。新生的"[illegible]""[illegible]""[illegible]"三个模式[illegible]，可以进行[illegible]。[illegible]对于一个[illegible]属于中等水平，但对于一个侍魂爱好者来说，[illegible]。我们[illegible]SNKPLAYMORE[illegible]了[illegible]PS2版本，这个[illegible]，[illegible]是一[illegible]时刻，[illegible]吧。

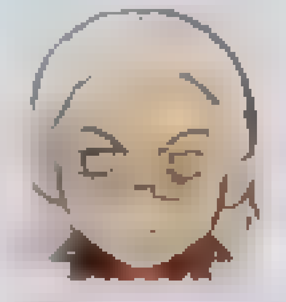
A

【点评人/小沛】《天下第一剑客传》的集大成是所有玩家有目共睹的。不过众多的人物还好说，众多的系统实在是让人头痛。什么"天"、"朔"、"怒"……玩家还得了解每个人最适合的系统，感觉玩这个游戏时特别的累。所以这款游戏很可能造就两种极端的玩家，一种是仔细研究系统的重度玩家，另一种则是什么都不管的随意派。个人认为游戏设计得这么复杂实在是没必要。另外本作的新人物也不怎么合乎一贯的风格，人设方面除了ROHA外没有能够给人留下深刻印象的。而IROHA本身又有点贴近DOA风格

B

【点评人/睡夜】SNK还是很懂得如何讨好玩家的，虽然是吃老本，但是没有[illegible]。将[illegible]系列[illegible]多[illegible]个性人物[illegible]大杂烩，让本作俨然成了一个大合集，从老作品至"侍魂零"所有人物[illegible]登场，[illegible]全，这一点[illegible]吸引力。此外本作的打击手感也相当好，不失2D刀剑格斗的[illegible]，在系列一向出手的"一招一式的[illegible]"与连续技之间找到了一个平衡的[illegible]。人物的[illegible]"[illegible]"与[illegible]，[illegible]特色和[illegible]，但个人[illegible]的多[illegible]不足。[illegible]中[illegible]几片[illegible]。此外家用机版的读盘时间[illegible]长。

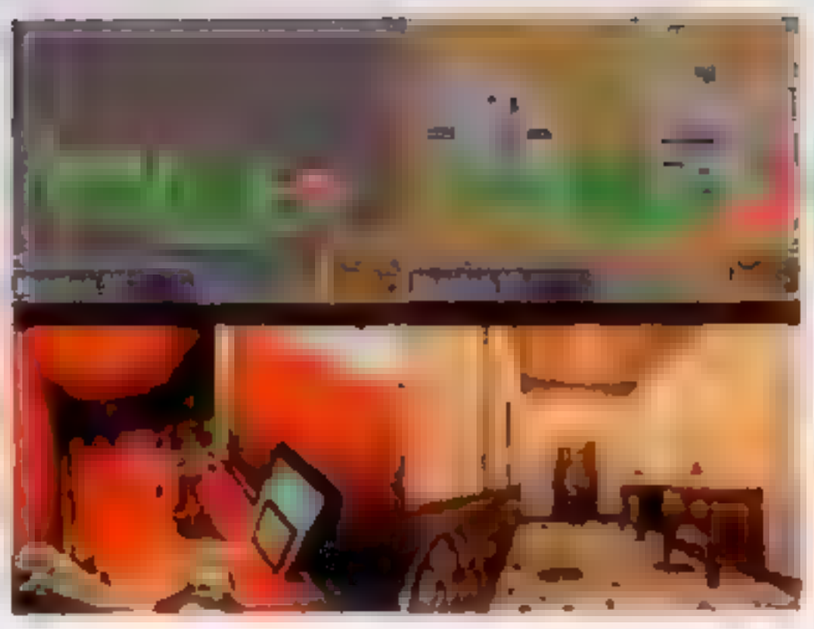
A



【点评人/雪飞】期待已久的作品终于入手，本作确实没让我失望。本作的角色众多，集系列之所长的阵容让人很难不让侍魂系列FANS满意。为玩家带来的是与时代同时进步的新系统。游戏中的模式众多，并且有多系统。巧妙的设计可以让玩家长时间游戏也不会产生厌恶感。背景的画质优秀，音乐也足以让人热血沸腾，[illegible]。各个角色的平衡性相对良好，游戏中几乎没有绝对的强人。本作也有一些缺陷和不足。游戏的读盘时间实在是太长了，[illegible]的时间会让玩家[illegible]火，此外人物的[illegible]相对欠缺。

B

点评人 小沛



生化危机 后续

（生化危机）1代在整个系列当中应该说是非常出色的作品，因为一般的游戏在初代时往往缺陷很明显，而本作则无论在整体风格或是细节的处理方面，都为以后几代奠定了坚实的基础。所以难怪后来在NGC上，本作又重新推出了一遍。这回NDS上复刻的作品可以说是保留了PS版的原汁原味，但同时在操作方式以及画面的设置上又尽量满足了NDS的独特设计。

游戏名称 BIOHAZARD Deadly Silence

[illegible]

之后[illegible]

名[illegible]

[illegible]时对CAPCOM的[illegible]

[illegible]，本作基本保持了原来PS版中的[illegible]

[illegible]PS版更加一些。

这回[illegible]改。不过本作在[illegible]

[illegible]，甚至[illegible]

[illegible]，在[illegible]游戏，[illegible]

程中，原来PS版里繁琐的开关，门和上下楼梯的操作[illegible]

[illegible]然存在，但玩家可以用BA键来跳过这些动画，[illegible]

[illegible]少了不少。另外，删掉PS版中的CG

[illegible]

[illegible]

[illegible]音，虽然[illegible]会有

些小的[illegible]失，但[illegible]

这个程序已经做得非常可贵了。

《生化危机 死寂》的[illegible]

[illegible]了相[illegible]

[illegible]更容易操作，而且还加入了

一些新特性，在弹药上时按下180度转身一次开关，所谓[illegible]

[illegible]是当玩家进入某些[illegible]

[illegible]第一人称视角，玩家需要以新增的方式来控制主角使用小刀将[illegible]

[illegible]的敌人击杀。而只要在敌人攻击前的[illegible]刀就可以完成[illegible]，敌人也就[illegible]

NDS版《生化危机 死寂》[illegible]

[illegible]并用了卡带的1Gb容量[illegible]

？本作基本把PS上的1代作品[illegible]特点大部分[illegible]

第一，画面[illegible]

[illegible]游戏画面公布在官网，画面的确要比不[illegible]，而上下楼梯分工也不是问题[illegible]后于生

[illegible]，其实新的游戏画面确实超过了PS，但可能还会[illegible]到NDS的最高水平。在一些小细节方面的表现

[illegible]的下蹲等新动画[illegible]的细致。这里不得不提一下[illegible]的细处，本作的上厕所时背景[illegible]的，无疑非常方便。而且又[illegible]，所以这样的设置对于《生化危机[illegible]》当然是最方便不过的了。在画面部分，

[illegible]唯一的缺点也就是光线[illegible]，而在这里为了突出游戏的恐怖气氛，但CAPCOM忘记了这不是在电视上玩的，NDS本身的[illegible]偏暗，而且还不能调节亮度，玩久了还真是受到眼睛伤害。

第二就是音乐。优秀的恐怖游戏当然不能缺

的音乐和音效同样非常出色，能严明加强这

次的音乐是从PS的第一代原[illegible]过来的，

[illegible]在每部中的感觉还是非常贴切，

而且感觉和现场气氛非常搭调。这里

推荐大家玩这款游戏的时候一定要戴

上耳机，特别是在晚上。音效原[illegible]

[illegible]会[illegible]一跳，另外就是各改变要

[illegible]的[illegible]中，感觉真的

[illegible]

（生化危机 死寂）毕竟是移植作品，所以在操作上与PS版基本保持了系列一贯的特色，重要的部分也就不用多说了。要点讲讲这次在操作上的一些改变。首先就是增加了《生化危机4》的刀，单分开使用，而且操作方式也一样，按住L键拿刀，按B键拿枪。另外，本作还加入了180度转身，这个系统与新存在的第1代中是没有的，而有了这个新设定无论是[illegible]

[illegible]

除了基本操作外，本作游戏

中的谜题[illegible]

的内容外[illegible]

[illegible]新谜题。这些谜题的设计都非常新颖，当然也让游戏的过程变得更加富于挑战性，不至于一切都是按照老样子来执行。[illegible]这一系列的老玩家，

[illegible]当作是一款新作来要仔细研究一遍。对于触摸屏的[illegible]还有近身匕首战。前面说了，当玩家进入某些特定的场景后，会强制进入第一人称视角状态，

[illegible]

是短剑了，而是需要在触摸屏上划出匕首的攻击轨迹，从而挥动匕首，攻击敌人，划动速度快就可以形成连击，同时接物时机还可以延缓一闪。这[illegible]话，这个系统在当时公布之后很多人[illegible]是在玩游戏过后发现，这个系统是非常不错的，就如有子弹，而且操作感十足，一闪成功后的爽快感也很不错。可能会有人觉得不太方便，因为突然进入匕首模式让人措手不及，来不及躲避，其实面临[illegible]手中[illegible]

（生化危机 死寂）属于NDS上少数不容忽视的[illegible]游戏，虽然与（马里奥64DS）相比革新不是很大，但也可以算是移植完美排名第二位的游戏了。其1Gb的容量更证明了游戏内容的充实，而移植作品也让动作的水准大幅增加。同时在看到了这款游戏的品质后，我们似乎也有理由期待CAPCOM中[illegible]能够在未来将更为经典的《生化危机2》也搬到NDS上，虽然只是希望，但毕竟这个作品给了我们[illegible]的理由。

（生化危机 死寂）[illegible]

[illegible]

[illegible]

【点评人/雎夜】游戏的品质比我[illegible]要好，画面也没有像

[illegible]

的触摸屏而[illegible]

[illegible]，游戏流程也有

[illegible]，我并不是要[illegible]

[illegible]有在BIO1代的[illegible]

[illegible]版一般也就是被一些玩家用来[illegible]

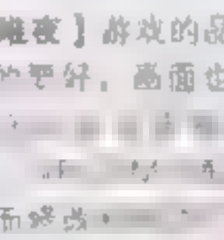
以前没有接触过它的人尝试一下。[illegible]

[illegible]以及小刀任务模式看起

来有些意思，不过可惜的是前者没

有[illegible]出多少协作性。后者的难度

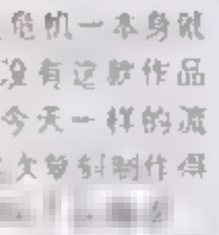
又不够高。



【点评人/大怪】生化危机一本身就是经典中的经典，没有这款作品恐怖AVG就不会像今天一样的流[illegible]CAPCOM的这次复刻制作得

[illegible]

增加实现了触摸打击。游戏中还配合触摸打击系统增添了CAPCOM的招牌动作要素一闪，利用匕首[illegible]一闪的时候感觉还真是爽快。作品唯一的缺点是由于移植过小恐怖AVG的气氛体现的不足，不过由于掌机的便携性我们可以躺在床上插上耳机将照明设备关上进[illegible]，这样的话气氛恐怕是要超过[illegible]

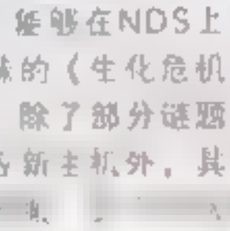


【点评人/雷飞】能够在NDS上玩到这么原汁原味的《生化危机》实在令人感动。除了部分谜题的设计是专门对应新主机外，其他

[illegible]

作既然是复刻，那么也就没[illegible]

[illegible]评价了，PS上的1代是神作，本作同样也是。而手加入的谜题又使这款游戏的可玩性还有新鲜感提高了不少，以至于不管玩没玩过原作的人都可以尝试一下本作。只不过这款游戏的画面实在是太暗了，只有在晚上玩的时候才觉得舒服一点，白天很难看清。



当初PS上的《生化危机》可谓开创了诸多系列的恐怖传统，如今NDS移植这个游戏虽然是在妙令版，但的确还是值得重玩一遍。

点评人 符莱

恶魔猎人3：特别版

不[illegible]开始，“[illegible]”、“[illegible]”[illegible]恶魔猎人3》[illegible]CAPCOM[illegible][illegible]Dante[illegible][illegible]

游戏原名 Devil May Cry 3 Specia[illegible]					M
动作	DVD-ROM	美版	1人	363KB	

[illegible]“双子对决”，[illegible]

[illegible]

在CAPCO[illegible]

[illegible]“[illegible]”[illegible]DMC3[illegible]CAPCOM[illegible]PS3[illegible]DMC4[illegible]“[illegible]”[illegible]（恶魔猎人3：特别版）[illegible]DMC3SE[illegible]

DMC3SE[illegible]

[illegible]DMC3中，[illegible]BOSS[illegible]DMC3[illegible]2P手柄的方式[illegible]

[illegible]DMC3SE中，[illegible]

比较令人失望的一点是使用维吉尔[illegible]开始游戏之后你可以看到[illegible]

[illegible]“[illegible]模式”。[illegible]“隐藏人物”[illegible]DMC3[illegible]

[illegible]DMC3中，[illegible]“[illegible]”、“[illegible]”、“[illegible]”[illegible]

[illegible]

[illegible]DMC3[illegible]DMC[illegible]DMC3SE[illegible]DMC3[illegible]“Gold”（金）和“Yellow”（黄）两[illegible]“Gold”[illegible]over之后[illegible]“Yellow”[illegible]DMC[illegible]DMC3SE[illegible]DMC3[illegible]DMC3SE[illegible]

[illegible]DMC3SE[illegible]

B

[illegible]

【点评人/无无】DMC3中的“双子[illegible]”是游戏最大的亮点，[illegible]人的Vergil[illegible]使得人们一直盼望着[illegible]成真，[illegible]了好口碑，[illegible]些。相比之下CAPCOM的功力就差一些了。另外，玩惯了Dante，对于Vergil的手感也不太适应，还需要时间去修炼

B

【点评人/北斗】这次的SPECIAL版[illegible]恶魔猎人3最大的变[illegible][illegible]BOSS战，[illegible]其余部分的新增要[illegible]

A

【点评人/猴子】《恶魔猎人3特别版》依然保存了之前的[illegible]。[illegible]“血宫模式”的话。那么CAPCOM推出这个版本可就[illegible]了。此外本作[illegible]两个版本的[illegible]资料，[illegible]CAPCOM在制作游戏[illegible]进了

B

游戏中Jester将三次会向主角挑战，但只有第一次（第五关）是强制战斗，其他两次都可以[illegible]

点评人 雪飞

PS2 ブレイブ ソウルス

神秘的、[illegible]人

B

【点评人/小沛】一直非常喜欢IDEA FACTORY的

C

【点评人/唯夜】[illegible]

C

【点评人/大怪】[illegible]

C

点评人 唯夜

[illegible] 梦之黎明

实事求是地说，这次的作品整体应该位于A、B之间，A-或者B+的水准也许更合适一些。不过，对于主动进行调整和作出改变的作品，我们应该鼓励的更多一些。虽然本作在情节线索、人物以及时空设定上，与之前的作品相对照一脉相承，但与此同时，其众多系统要素的设置，以及系统方面的整体作业，都有着非常大的转变。希望能[illegible]。

动作冒险	双DVD-ROM	日版	1人	310KB

[illegible]

[illegible]同样是鬼武者fan的我来说，还是令自己有些别扭。[illegible]，我也多少会到了制作者很多不[illegible]

[illegible]下去的所有的人，好好的享受[illegible]

[illegible]鬼武者系列变化的作品以[illegible]

[illegible]融入了RPG要素[illegible]

[illegible]会很不错。至少在NORMAL下会有什[illegible]好学大概才可以打[illegible]

[illegible]计划。二十年[illegible]

[illegible]大的手脚。但[illegible]人自己的事情。[illegible]，是一大亮点。[illegible]的方便地让人非常爽快。[illegible]请方面[illegible]系统也增加了[illegible]——我想我们[illegible]

[illegible]攻击的幻魔更是伤害巨大。这就使得普通[illegible]的发动要[illegible]提高了[illegible]自己先积攒了个满[illegible]敌人当然是以"普通"的攻击[illegible]

这个人[illegible]本作在战斗方面并不是在[illegible]

[illegible]入了"新一闪"的概念——使敌人进入[illegible]大大降低[illegible]

[illegible]了增加"大众化"，以使[illegible]同，但可惜，目前的销量并不是[illegible]APCOM期望了[illegible]

[illegible]其实[illegible]最终设计了"一[illegible]简单化。只是本作"动作"的[illegible]，有人会[illegible]了个选择，有人[illegible]

这个人比较[illegible]。虽然这次的情节[illegible]，但总会给人产生一种[illegible]感[illegible]。同时本作的对话量也大幅度增加，从[illegible]一步丰富了[illegible]和人物[illegible]，而且[illegible]对话非常多，但[illegible]——如果你只专注于"战斗"，那么完全可以直接进入下面的章节。在这一点上，[illegible]十分合理的处理方式。

整个作品中几乎毫无争议的最可以被推崇的地方，就是它对[illegible]的处理——一[illegible]敌人就会变成[illegible]，[illegible]了，[illegible]一闪了。[illegible]

说实在，新鬼武者是一个由"思变"的考虑所带来的产物，我们知道，之前由2代到3代，[illegible]。一个比较合理的[illegible]，也许玩家对鬼武者[illegible]从这个角度[illegible]的。[illegible]也不是很成功的。但不管[illegible]如何，这一步是[illegible]。

A

【点评人/雷飞】 本作不愧是鬼[illegible]拍摄的成分也是很强。[illegible]这入门小编，但是本作[illegible]那种容易过关的爽快感。[illegible]但有些地方显得却比较[illegible]而加入了角色的制作有些小问题[illegible]很大的影响。虽然剧情的[illegible]并非FANS向的重型作[illegible]

B

【点评人/小布】 鬼武者系列的战斗风格似乎有[illegible]代都有小小的变化[illegible]这上系列的dash和[illegible]一件不同的手法，这次的新要素有[illegible]化，特别是新一闪和[illegible]都非常简单，即使是初次上手的玩家也能够轻[illegible]易手就打败面前的敌人。不过本作的[illegible]选择上同伴攻击的话他们几乎可以抢走自己一半的风头。但即便同伴们出场，就显得有点弱。[illegible]提供了方便。另外本作在各方面[illegible]意，像什么[illegible]的方式正确[illegible]

A

【点评人/大怪】 经过了前作的铺垫飞跃后，我们看到了这部全新的鬼武者续作。作品本身更重视了全新的主人公[illegible]。对抗的BOSS也更换成为[illegible]。[illegible]但作品的灵魂一闪[illegible]成为大众化的技巧，而且[illegible]，少了系列传统的[illegible]作，这种处理有些[illegible]系列将来是否[illegible]是作品[illegible]的。

B

换上[illegible]后，角色在[illegible]20年的BGM那种变成老[illegible]的人物主题音乐，终[illegible]热血，令人一听之下就有杀敌的冲动。

点评人.猴子

[illegible]伯拉斯[illegible] FF7

[illegible]的挽歌 FF7）是Square Enix为[illegible] [illegible]
[illegible]头、大家对它[illegible]有什么[illegible]
[illegible]、CG[illegible]
[illegible]

PS2 [illegible] DVD-ROM [illegible]

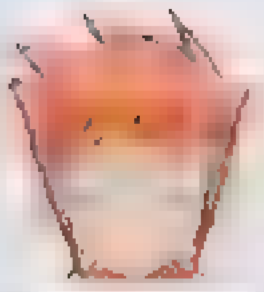
[illegible]S·RPG[illegible]

[illegible]RPG，而是Shooting（射击）RPG[illegible]

[illegible]Square[illegible]RPG[illegible]

[illegible]FPS/TPS[illegible]

B



【点评人：[illegible]】 [illegible]

[illegible]OK了

B

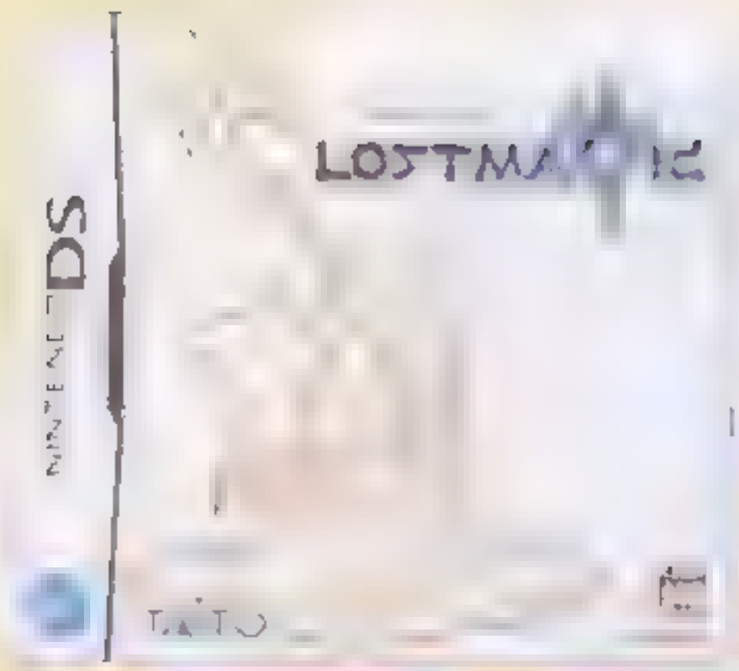
【点评人：[illegible]】 [illegible]

A

【点评人：[illegible]】 [illegible]

B

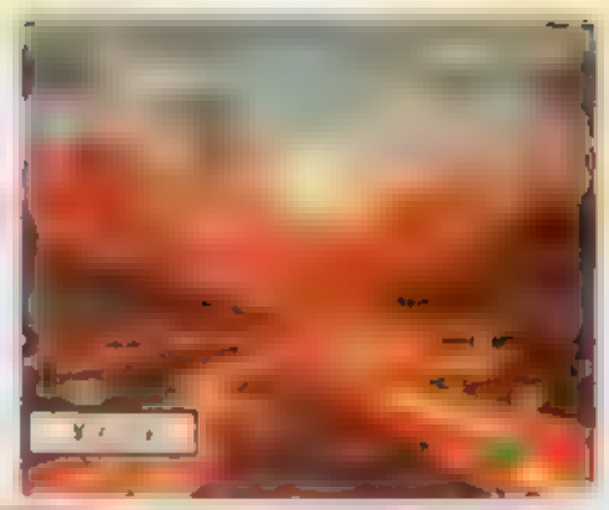
FF VII FANS必买，非FF VII FANS可以把它当作[illegible]PS2[illegible]，[illegible]FPS[illegible]

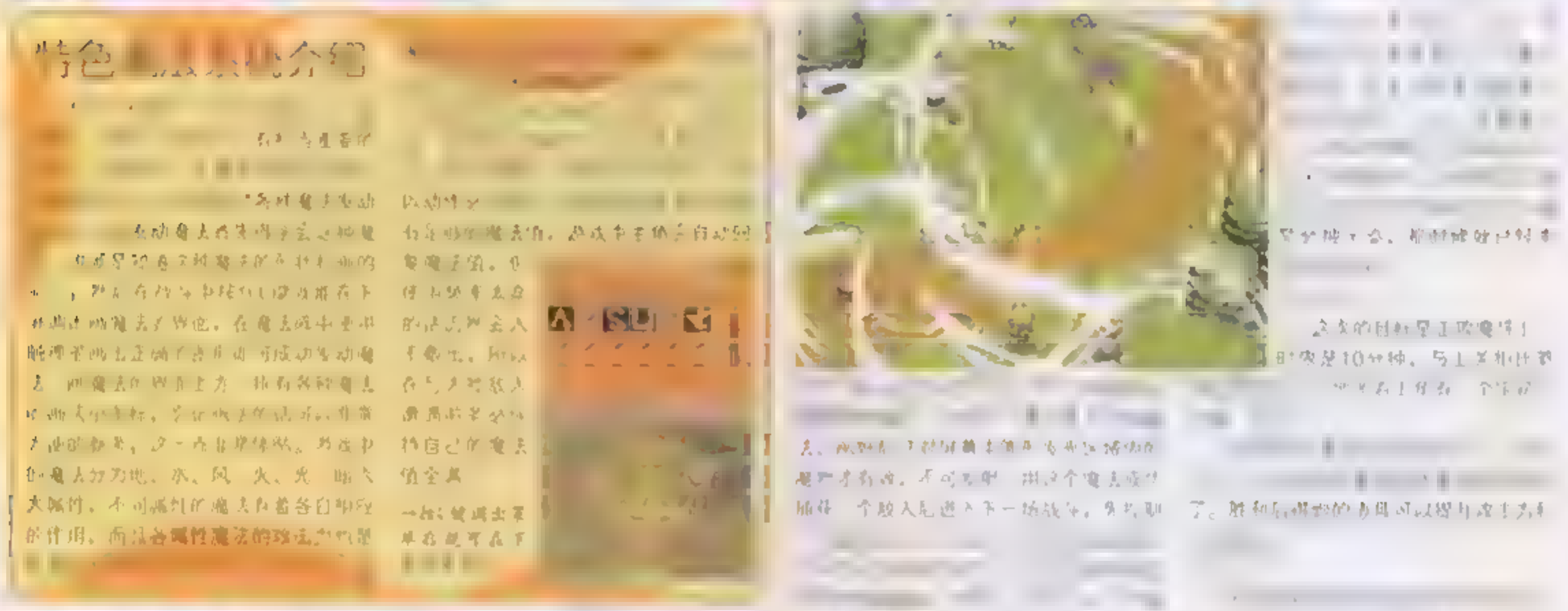


LOSTMAGIC

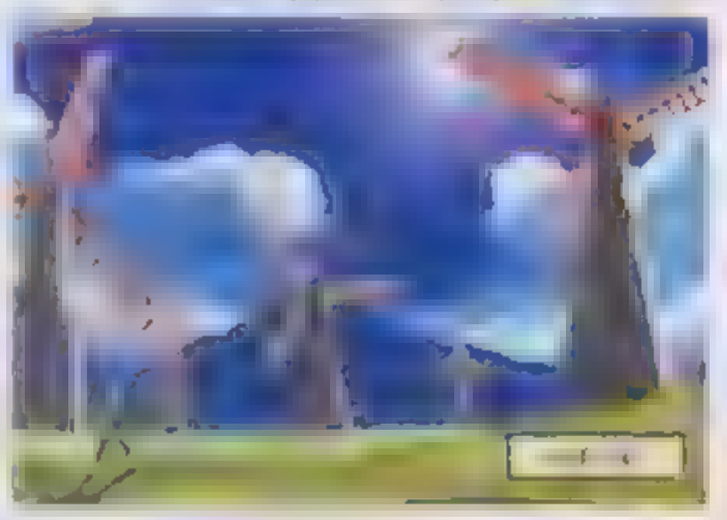
游戏的魔法发动方法和前段时间KONAMI的“魔物之塔”一样都是通过用触摸笔在NDS的下屏画魔法阵来实现的。这种方法确实比较有意思。游戏的流程其实并不长，是近期NDS上值得一玩的作品。只要不降画魔法阵的话手还是会比较累的。

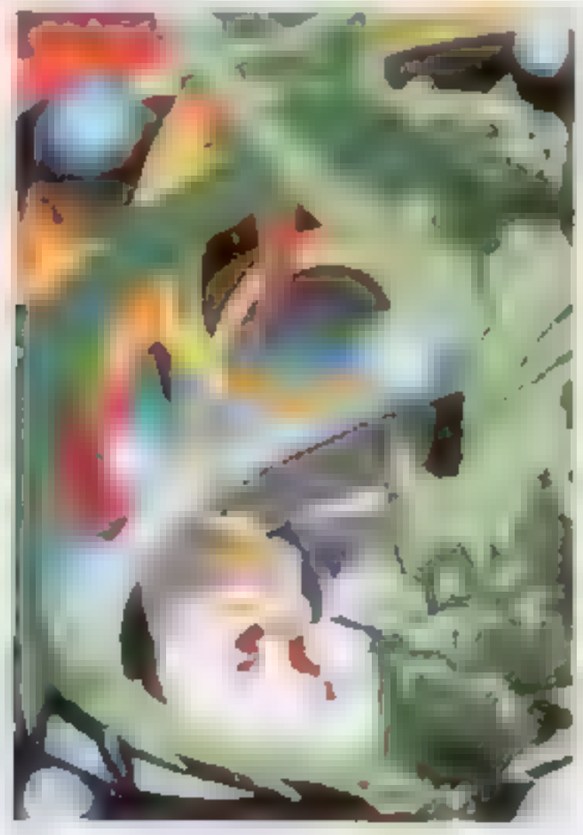
文 北斗



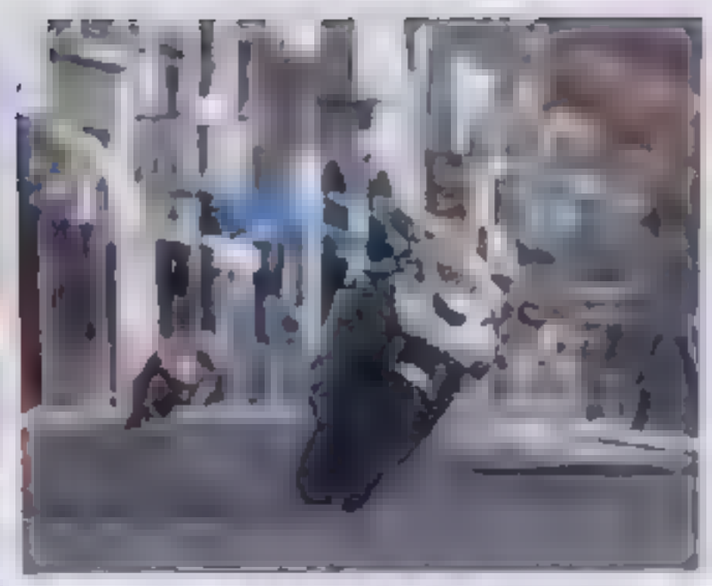


游戏初期流程攻略





Tourist Trophy



由于利用了GT4的引擎制作，摩托TT的拟真操作感达到了摩托赛车类游戏的新高。

文 大怪

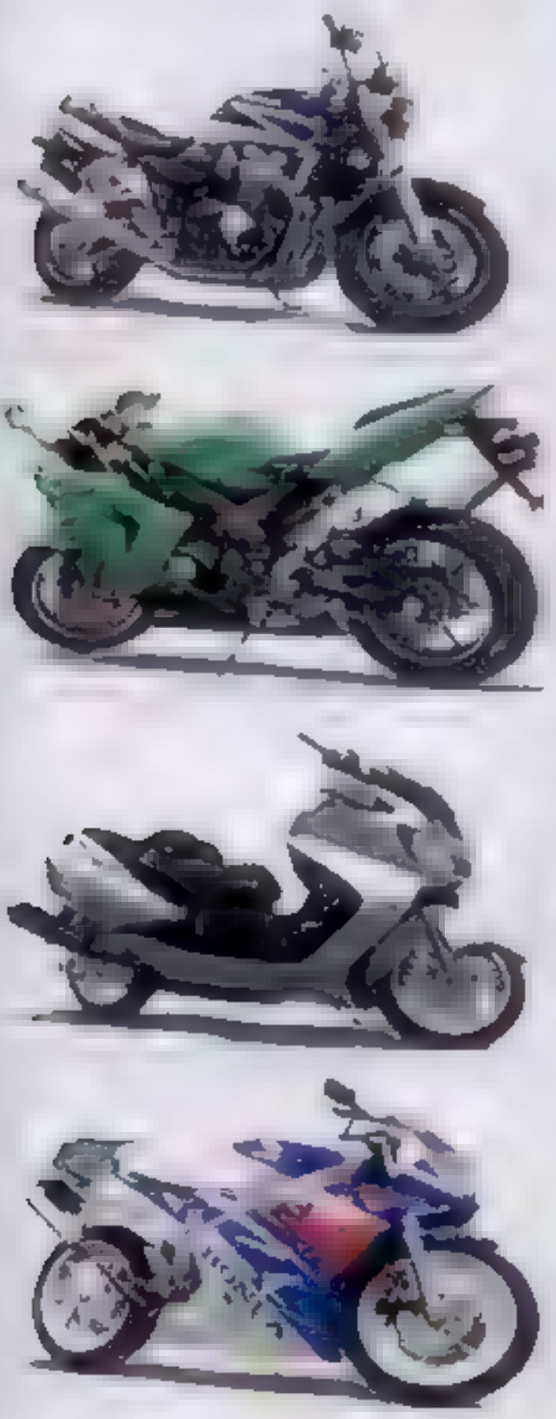
◆ Garage(车库模式)

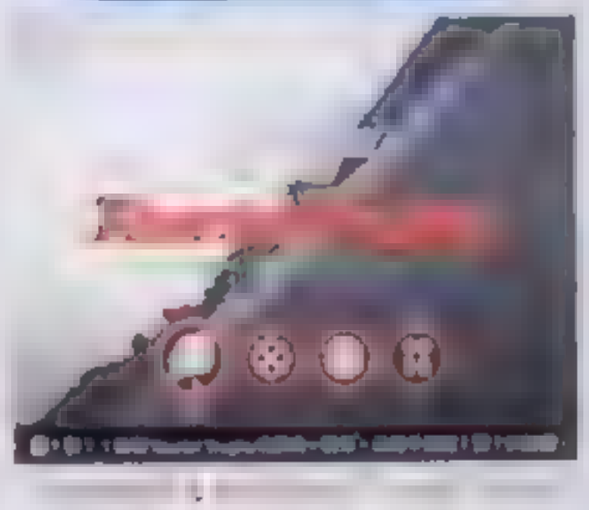
◆ Closet(试衣模式)

◆ Photo Mode(照片模式)

◆ Licen School(驾照学习模式)

◆ Race Event(赛事模式)

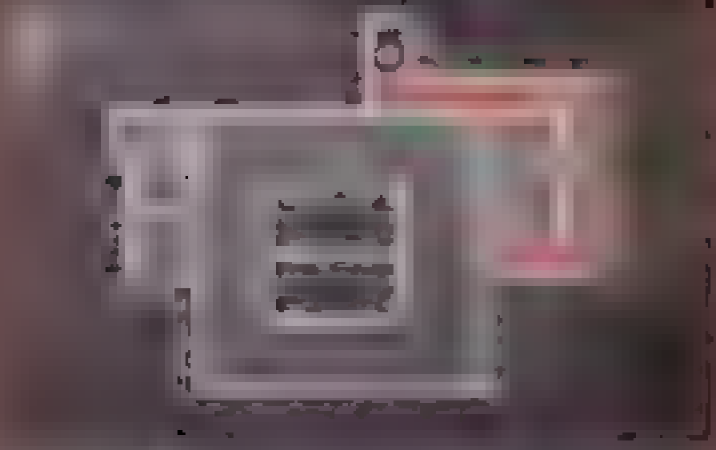


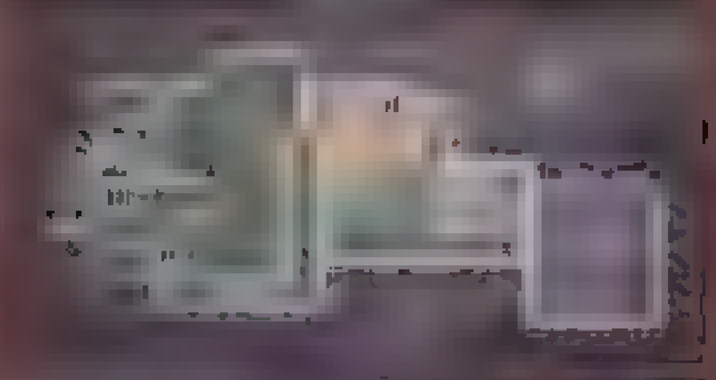


BIO HAZARD
Deadly Silence

[illegible]（文/[illegible]）

[illegible]





永寿首段流程攻略

以下是大家在NORMAL难度下的一部分攻略，没有玩过1代的玩家通过下面的讲解应该会对这作的流程有一个大致的了解。流程中标注的数字就是地图中房间的编号，我们在这里只刊登首部的前一小部分攻略，以后的流程就需要大家自己去摸索了。

● 进入食堂右侧的房间3[illegible]，[illegible]在巴瑞的帮助下打死丧尸。

● 回到大厅[illegible]不见了，[illegible]决定分开行动。

● 进入大厅右侧的房间，[illegible]上取得洋馆一层地图（[illegible]の地图）。

● 来到房间10[illegible]在巴瑞的帮助下[illegible]。

● 在房间14取得重要道具[illegible]，[illegible]中进行道具整理后从13的[illegible]。

● 来到二层的[illegible]23再次见到巴瑞，[illegible]，但是现在并没有可以使用它的枪械。

● 来到35[illegible]，发现死去队友的尸体，[illegible]，从队友尸体附近找到[illegible]（グレネードダン[illegible]）。

● [illegible]中将石像从缺口中推下。

● 从47处的楼梯回到一层的20，[illegible]房间15[illegible]使用道具「[illegible]」，[illegible]可以取得[illegible]道具[illegible]（[illegible]のカギ）。

● 回到洋馆一层的食堂2，从[illegible]的石像中取得重要道具蓝色的宝石（青い宝石），并在食堂尽头的火炉上方取得重要道具之[illegible]

● 将蓝色的宝石镶在房间29中[illegible]石像的[illegible]中取得重要道具之印章（ウィンド[illegible]）

● [illegible]エンブレム来到房间24，[illegible]的柜子推开，可以找到重要道具，[illegible]，旁边的[illegible]门就会被打开，在里面可以拿到重要道具ゴールドエンブレム，并将エンブレム放在它原来的位置，这样就可以离开这里。

● 将ゴールドエンブレム放到食堂火炉上方的[illegible]中，[illegible]将时针[illegible]3点可以取得重要道具[illegible]（[illegible]のカギ）。

● [illegible]二层，[illegible]进入房间45，[illegible]后可取得重要道具太阳印章（[illegible]）。

● 来到房间39[illegible]START[illegible]

[illegible]用人工呼吸[illegible]死去了。

● 用[illegible]打开房门进入房间34，[illegible]本作的第一个BOSS[illegible]一大[illegible]取得重要道具月亮印章（ムーン[illegible]）。

● [illegible]正[illegible]在房间22的床上，来到房间11[illegible]后取得重要道具星星印章（スター[illegible]レスト）。

● 将四个印章全部带在身上之后来到房间[illegible]，将印章全部镶嵌在房间17门旁边的凹槽中，这样就可以打开房门。来到17[illegible]，[illegible]重要道具四角[illegible]（四角クランク）。

部分谜题解析

● 在房间14的打字机旁边有一个宝箱，这是DS版生化危机中新增加的一个谜题，[illegible]，[illegible]右上方[illegible]，[illegible]，[illegible]五个[illegible]的所在位置，这里的开启方法是：第一步调换[illegible]方向的球，第二步调换10、12方向的球，第三步调换3、12方向的球，[illegible]开启宝箱可以取得[illegible]。

[illegible]房间22[illegible]宝箱的开启方法：第一步调换10、[illegible]方向的球，第二步调换3、[illegible]方向的球，第三步调换[illegible]12方向的球，[illegible]方向的球，开启宝箱可以取得[illegible]。

在房间[illegible]中[illegible]，不过意[illegible]，球体的分布位置以及[illegible]的角度都与之前不同，这里的球体分布位置在12、2、[illegible]、10六个位置，而开启的方法是：第一步调换12、[illegible]方向的球，第二步调换[illegible]方向的球，第三[illegible]10方向的位置，开启宝箱可以取得[illegible]。

[illegible]N[illegible]中宝箱的开启方法是：第一步调换[illegible]方向的球，第二步调换[illegible]方向的球，第三步调换[illegible]12方向[illegible]

[illegible]方向和[illegible]10方向的[illegible]，开启宝箱可以取得[illegible]。

● [illegible]取得[illegible]，[illegible]DS版新增加的[illegible]，[illegible]钟的指针调到3点[illegible]的位置即可。

● 房间42[illegible]的取得方法：先调查墙上的[illegible]子并按下按钮，这样[illegible]中的水就会[illegible]，将已经[illegible]的[illegible]向右边推，再将[illegible]在[illegible]的方向推动就可以在[illegible]中找到道具了。

● DS版中[illegible]石像的谜题换成了[illegible]天平，[illegible]，[illegible]的石头放在一[illegible]，另一边放上[illegible]和另外一[illegible]石头就可以使天平平衡，成功后取得道具。

● 在房间[illegible]中要利用人工呼吸救醒已经[illegible]中毒而神智不清的队友，这里要看好身体胸部的起伏，[illegible]进行吹气，当连续出现几次Fine后就可以[illegible]。

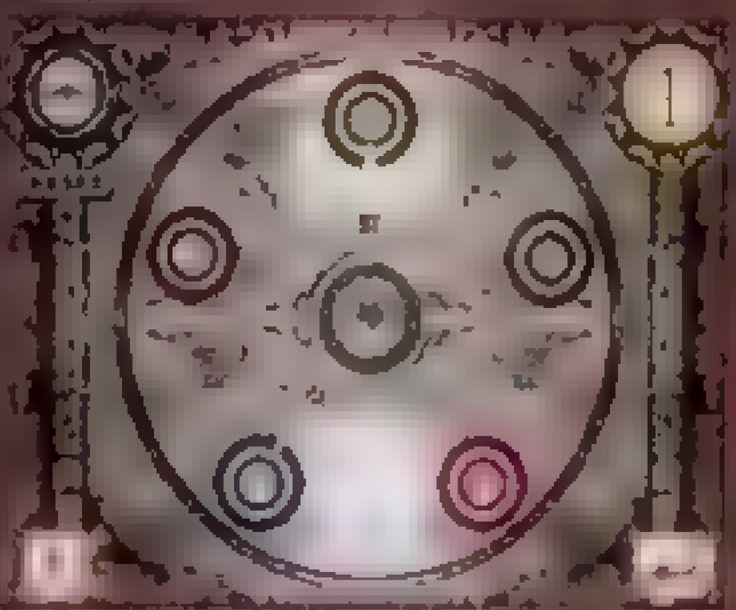
● 发生完这个情节后回到一层的食堂2[illegible]时钟[illegible]时间调到[illegible]12分就会得到[illegible]子弹了。

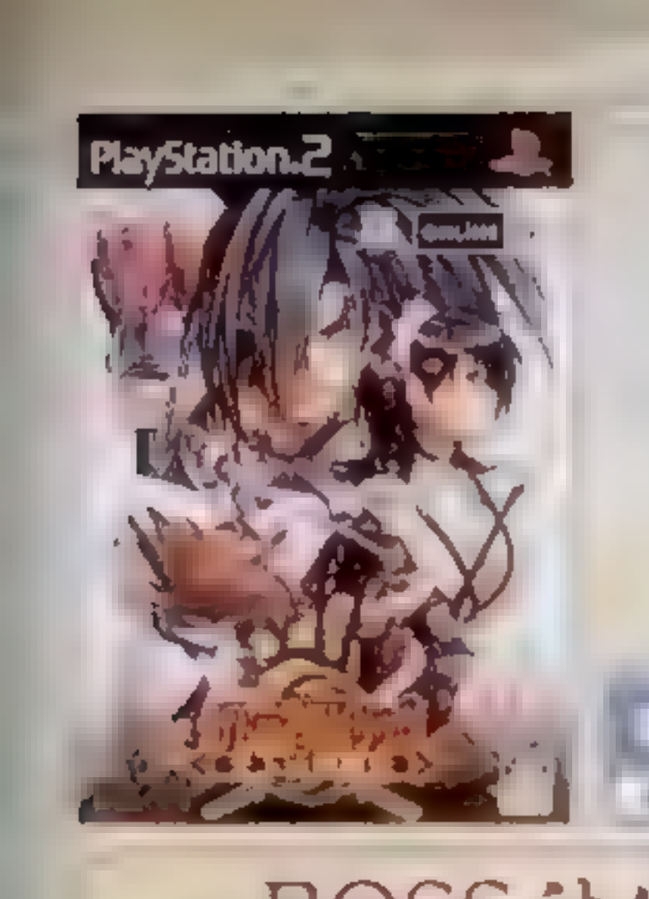
● 房间11中[illegible]的方法，在这个房间千万不要去打房间上的[illegible]，否则就会[illegible]，[illegible]画中人物[illegible]下按钮，这样就可以取得太阳印章。

● 房间77[illegible]谜题的解决方法

[illegible]时要[illegible]的方向进行，[illegible]光[illegible]进行[illegible]，在[illegible]一定位置时它会出现[illegible]的现象，一定要在水池上来回将左侧的四个灯全部[illegible]，这样才能使水全部退下。

水被退下之后，[illegible]门的旁边[illegible]子[illegible]，[illegible]中的要求将[illegible]数字[illegible]到空格中，[illegible]是本作中[illegible]的一个谜题，[illegible]一个比较复杂的数字问题，[illegible]的突破口在于第[illegible]位数字之和是3，[illegible]，[illegible]位数之和为3只可能是1和2，这样就有1/2的可能[illegible]4位的数字，以此[illegible]就可以[illegible]开这个谜题，[illegible]的数字排列顺序为[illegible]



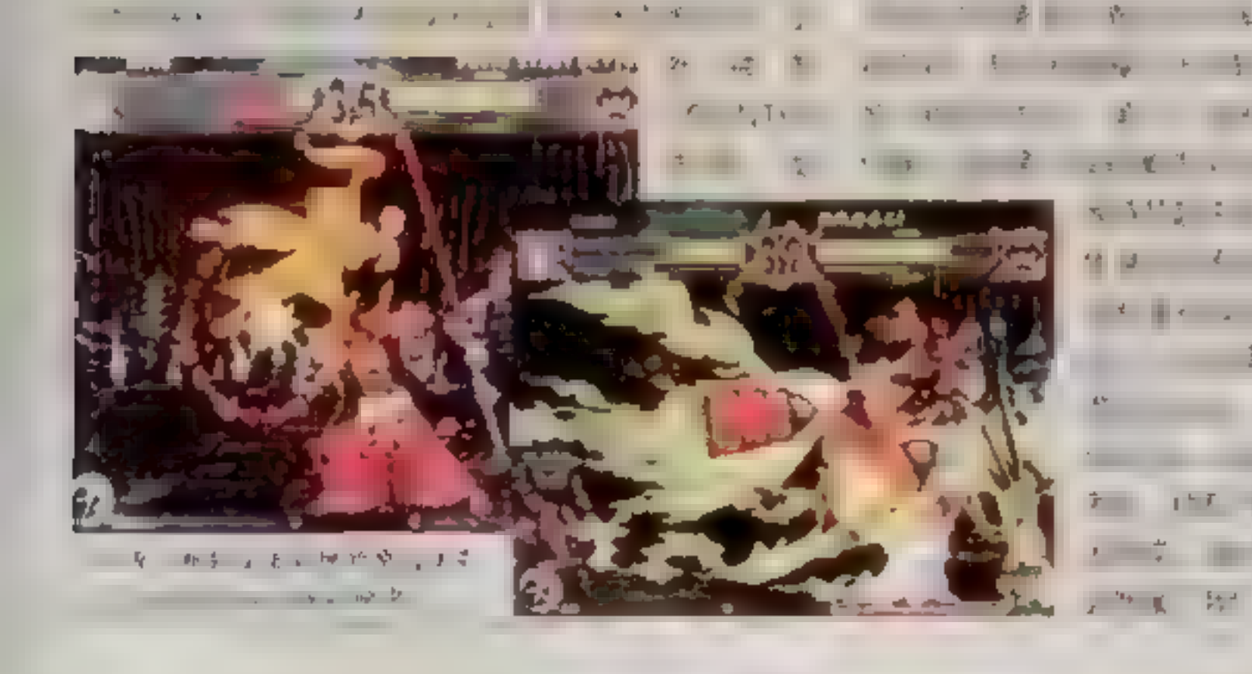


~BOSS讨伐战指导~

血战—天草四郎时贞

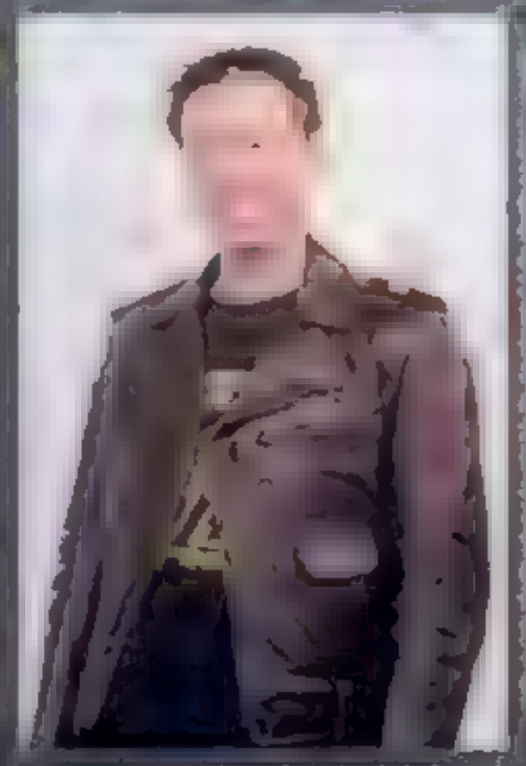
血战—罗将神水姬

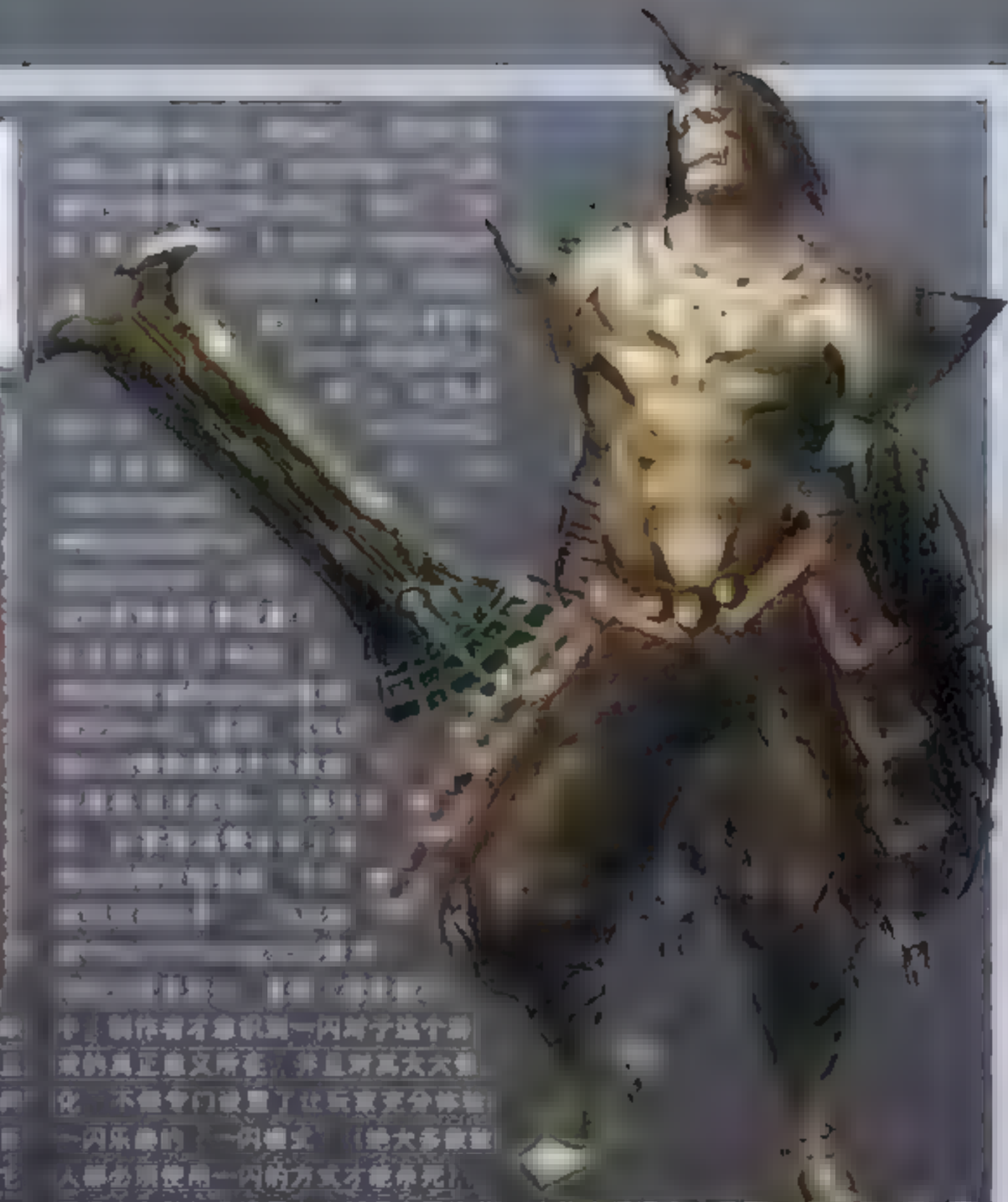
最终决战—凶国日轮守我旺（庵）




鬼武者
幻魔讨伐绘卷
●CAPCOM最动作游戏的天才《鬼武者》系列是它们最杰出的作品之一，蕴涵在各代作品中的融合和理念，让我们为你一一揭示
■戏国乱世中的武士活剧
《鬼武者》系列的魅力不仅仅在于成熟完善的动作系统，也在于它富有吸引力的故事背景和人物设定。和很多涉及到历史题材的日式游戏一样，《鬼武者》也将时代背景设置在了战国时期。这个纷繁复杂的乱世不仅仅为鬼武者能夫所思的传奇故事提供了孕育的土壤，也能展现出令人神往的武士形象。CAPCOM采用的真人明星出演方式是《鬼武者》系列大受欢迎的原因之一，金城武、松田优作等明星成为电视屏幕上气质出众的武士，登峰的人物形象深入人心。

【鬼武者】





[illegible]队管孔休毫，然而，一种行为举止[illegible]，甚至被人称为“[illegible]的大[illegible]”的信长这一次却展示出了无比凌厉的才能。他带领仅仅两千人的部队奇袭今川义元，并且活捉了这个不可一世的家伙。从此，织田信长之名威震天下，他也就此走上了称霸之路。《鬼武者》的序幕正是从这一战开始，在织田家的本阵中，手下正在向织田信长通报今川义元被杀的消息，信长不由得站起身子，仰天狂笑。就在此时一支冷箭飞来，刚刚命中了信长的喉咙！织田信长这个未来的日本霸主居然就这样死了！

而在此时，高处的一座小山丘上，一位穿戴整齐的年轻武士正在冷眼旁观这场激烈的战斗。几个士兵围绕着[illegible]——白猫，这就是故事的主人公明智左马介光秀。他并不是来参加这场战斗，而只是路过此地，他心中所牵挂的是桶叶山城中的美人雪姬，前不久雪姬曾经给他写信求救，说在城中发生了一些不祥的迹象……

等到左马介赶到桶叶山城，一切似乎已经晚了。雪姬不知去向，而城中也布满了可怕的怪物。与此同时，刚刚击败了今川义元的织田家大军又开始向桶叶山城进发，而队伍最前列的赫然是信长！他不是已经死了吗？遭到怪物袭击的左马介不敢到来，但是在撤退中却听到了一个神秘的声音，这个声音自称是“鬼之一族”的使者，他给予了左马介神奇的道具“鬼之笼手”，使左马介获得了讨伐魔物的力量。

这就是《鬼武者》扣人心弦的开场，根据游戏中的剧情，在桶狭间身亡的信长与地下的幻魔签订了契约，出卖了自己的灵魂，换回了生命和更加强大的力量。而爱人被抢走的左马介则踏上了讨伐信长的征程。这样的剧情并不能算是非常新鲜，在众多涉及到历史的日式游戏中，无不拿战国时代来做文章。但是CAPCOM的制作人们想出了一个高明的点子：他们采用了真人形象担任游戏中的主角，而这位主演就是在日本乃至全亚洲都具有很高知名度的影星金城武。这样的组合一下就抓住了玩家的目光，形成了一副引人入胜的战国图画。

动作性：系列的灵魂

如果仅仅依靠明星的形象，《鬼武者》并不能成为一部经典之作。然而作为业界著作游戏制作厂商中的佼佼者，CAPCOM是绝对不会让那种游戏让他们失望的。《鬼武者》这部作品承袭了CAPCOM[illegible]一贯优秀的手感，[illegible]动无音，主角不做有中意的动作，而且[illegible]冒险的进行还能得到各种具有不同的武器，并且可以发现各种具有威力强大的“鬼技术”，战斗十分爽快。而它与其它游戏最大的不同点，就是它的一闪系统。

一闪——主要人物所拥有的能够瞬间[illegible]的技能进行反击，给敌人致命一击，从此这种的理念在CAPCOM的游戏中并非首创，像电子游戏《街头霸王3》中就有类似的概念，而之前CAPCOM的FPS作品所制作的《生化危机》中也有了类似通道系统，它似是《鬼武者》诞生之前一次绝佳的试验品。《鬼武者》最初开发也是在PS平台上，后来才改变到PS2。硬件机能的提升使得游戏性发生了质变的变化，在PS2平台上，游戏可以流畅运行在每秒60帧的速度下，而角色的细节刻画也能够达到相当精细的程度，使得玩家能够通过观察敌人的细微动作作出判断和反击，可以说，《鬼武者》的诞生，综合了天时地利人和，它之后大获成功也就不足为怪了。

成功与背后的思索

《鬼武者》横空出世，不负为PS2平台游戏中的侠客者，而它在市场上也迅速收获了成果。它成为世界范围内第一部突破100万销量的PS2游戏，而最终的销量则达到200万套以上。CAPCOM就此铸造了一块新的金字招牌。

不过，在成功的背后，《鬼武者》仍然不可避免的存在着一些瑕疵，日后最为人诟病的，就是它的流程实在是太短了一些，就算是初次上手，也可以在短短数个小时之内通关。而一个熟练的玩家甚至可以在半个小时之内将其打穿（去掉剧情动画的时间），也许是为了弥补这一缺陷，CAPCOM将游戏中的动画设置为不能跳过，就算你已经把剧情看得滚瓜烂熟也只能老老实实地看下去。这种做法无疑拉长了游戏时间，但是却极大地影响到了游戏的流畅度。另外，CAPCOM还在主线剧情之外设置了“真空空间”这个用于修炼的地方。在真空空间中玩家可以在狭小的范围之内与不断[illegible]制作者才敢在第一闪就了这个游戏的真正意义所在，并且对其大大[illegible]化，不管你门收集了也后面多少[illegible]一闪乐趣的，一闪增强，（除大多数敌人都必须使用一闪的方式才能杀死，而且在各种剧情中设置上也都是使用能够一闪斩杀，在《鬼武者2》中，[illegible]也可以使用一闪，只是无法像[illegible]一样一击必杀，而是需要多次一闪才能杀死，这是一个努力平衡而且也很有乐趣的系统，[illegible]）

鬼武者的完全形态

PS2版《鬼武者》发售1年之后，又登上了XBOX平台，并且改名为《幻魔鬼武者》，虽然仅仅时不是没有道理的，[illegible]尽管从PS2平台移植到XBOX平台，硬件机能有所提高，但《幻魔鬼武者》并非像人们想象的那样以更高的画面表现为卖点，相反，在《幻魔鬼武者》中，新增了很多富有趣味性和挑战性的内容，在一定的程度上，我们甚至可以将它称为“鬼武者”的真正形态。虽然限于故事整体结构已经定型，无法再增加全新的剧情和道具，但是CAPCOM还是调整了很多流程细节，改变了一些道具的摆放位置以及其他场景[illegible]

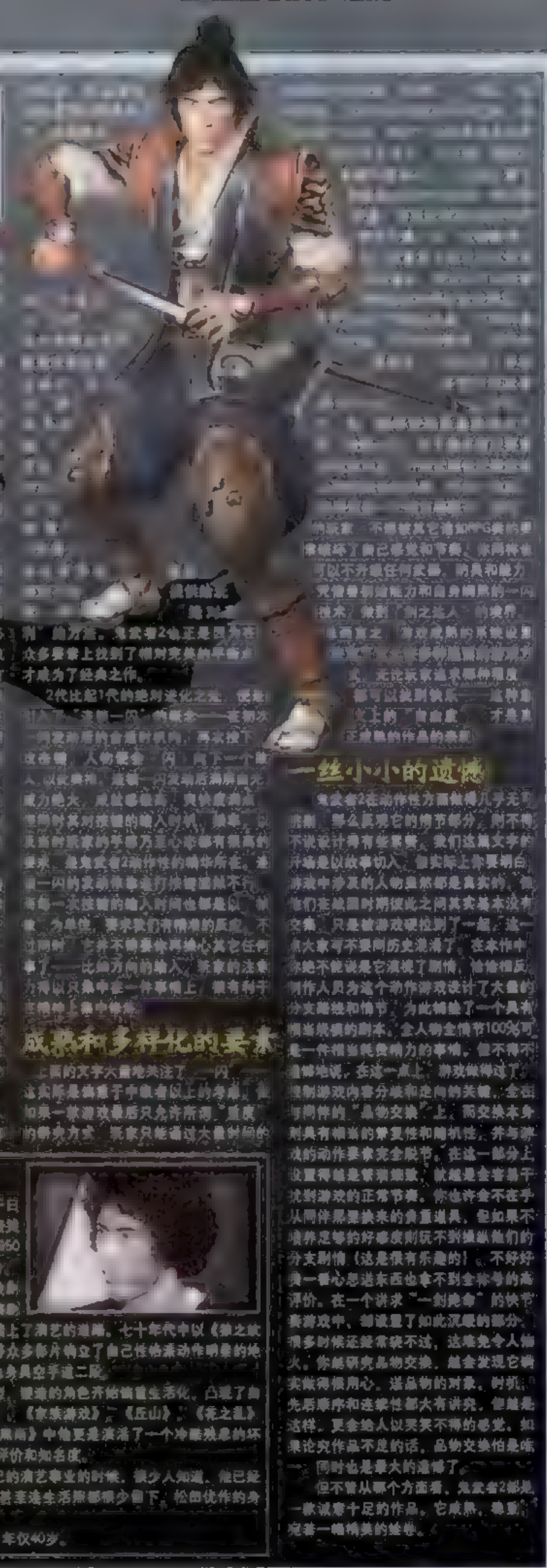
[illegible]的无后顾所，另外[illegible]了30[illegible]，这个[illegible]玩家做出一步挑战，而在系统方面，一个非常引人注目的变化就是难度的大幅度提升，《幻魔鬼武者》在普通难度之上还设[illegible]了，[illegible]，[illegible]，在这个难度下敌人的能力大幅度增强，敌人的配置也有所变化，在某个特定场景中同时出现的四只“红手”，都必让每一个见到它们的玩家都目瞪口呆吧。且加有意思的是游戏中新增的“魂魂”系统，主角一旦收集到五个魂魂就可以在一段时间内发动无敌状态，而相应的，敌人还会将主角夺取魂魂，获取了魂魂的敌人会狂暴化，成为不折不扣的恶梦！一边要和敌人打斗，一边要时时注意魂魂的吸收，游戏整体的战略性和刺激性都大大提升了，可以说，《幻魔鬼武者》是一个[illegible]的“加强版”，在这部作品其中的一些设定，还影响到了之后的二代、三代特别作[illegible]

金城武简介

金城武于1973年出生于台湾，他的父亲是日本人，母亲则是台湾人，金城武在台湾长大，后来又前往美国学习，因此他能够使用国语、日语、英语、粤语、闽南语等多种语言。在上学期间，他受邀参加广告拍摄，并且借此走入了演艺圈。凭借俊朗的外形和出众的气质，金城武博得了众多亚洲观众的喜爱，演艺事业发展到台湾、香港、日本和中国大陆等地区。他参与的影视作品包括电影《重庆森林》、《不夜城》、《十面埋伏》；电视剧《神雕，请多给我一点时间》等等。在主演了《如果[illegible]》之后，他还被美国媒体认为是“下一个最有希望打入好莱坞的亚洲演员”。

金城武本人从小便是一个电子游戏迷，而受邀出演《鬼武者》系列中的明智左马介一角对他来说也是一个非常有意思的工作。CAPCOM原本只请他提供角色外形以及配音，可他却主动参与企划工作，甚至亲自出席游戏企划会议。在CAPCOM和金城武双方的努力下，明智左马介这个角色深入玩家的心中，成为在游戏中使用真人明星形象最为成功的例子之一。

【鬼武者贰】



十兵卫

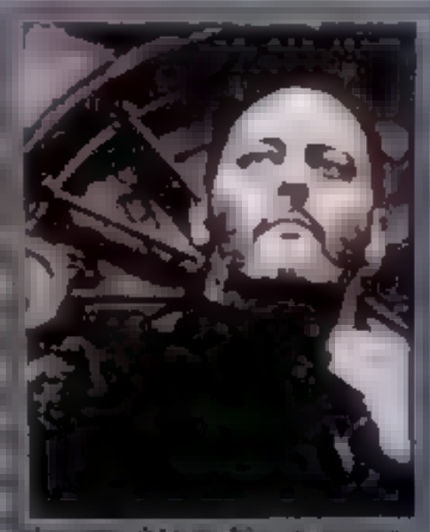
成熟和多样化的要素

一丝小小的遗憾

松田优作简介

更加成熟的一闪系统

【鬼武者叁】



《鬼武者3》发售的第一年，对于[illegible]之年，这在一定时期，CAPCOM的众多作品遭到了来自[illegible]之声，最社之宝《生化危机》系列正处于全面革新之际的阵痛期，进入PS2时代之后与《鬼武者》系列同样高评价的另外一款原创作品《恶魔猎人》因在二代遭遇了滑铁卢，而停下了[illegible]。「NGC新作五连发」的决策引来了众多中坚[illegible]中涉及到的新发售[illegible]改制作，《洛克人》等一些试验性的作品本身在很多[illegible]，减少市场上的主力[illegible]在这样的背景之下，在玩家群中保持很高期待度的《鬼武者3》对于CAPCOM就显得至关重要了。从发售之前不遗余力的宣传攻势来可以看出「CAPCOM本社也对《鬼武者3》给予了很大的期望，甚至一度说「几乎是把《鬼武者3》当成了最后一战」。

除了金城武、[illegible]两大影星导演出演之外，CAPCOM在宣传中最值得炫耀的便是系列首次全3D化。从《生化危机》以来，3D人物+2D静态CG背景就是CAPCOM惯常采用的手法，在PS时代采用这种方法是受限于硬件机能，下过CAPCOM也在这一方面积累了很丰厚的经验。以《鬼武者2》或者NGC版的《生化危机》为例，3D人物与2D背景结合得非常紧密，整体感觉十分精美，让人并无突兀之感。但是，在PS2时代仍然沿用这种手法，就难免有「技术力低下」的口实。在很多同类游戏中（例如《恶魔猎人》），CAPCOM也逐渐采用了全3D的制作方式。《鬼武者3》的3D化固然是迟少，然而，CAPCOM在转变过程中的心态却值得商榷。从一些制作者的访谈录中我们可以多次看到类似这样的话：「在欧美游戏界，人们认为使用2D是技术力不足的表现，是一种非常令人丢脸的行为。」这让我们不由得猜测，CAPCOM陷入了「为技术而技术」的误区，忘记了技术是为最终效果服务的手段。只要最终效果达到了人们的期望，到底是通过何种技术手段来实现的又何必深究呢？[illegible]在CAPCOM的宣传中，还提到了《鬼武者3》中使用的各种技术，例如高精度建模和粗糙建模的灵活使用，火焰效果、乃至阿儿（游戏中的角色）的表情[illegible]刻画等等。而最令人震惊的则是发售前所放出的一段预告视频——这段视频特别邀请了著名武打明星甄子丹担任动作指导，CAPCOM倾尽全力制作出了惊艳的效果。无论是在画面细节还是整体流畅性上都几乎完美（这段视频也获得了当年的最佳CG动画奖）。这样的宣[illegible]

[illegible]

《鬼武者3》发售的第一年，对于[illegible]之年，这在一定时期，CAPCOM的众多作品遭到了来自[illegible]之声，最社之宝《生化危机》系列正处于全面革新之际的阵痛期，进入PS2时代之后与《鬼武者》系列同样高评价的另外一款原创作品《恶魔猎人》因在二代遭遇了滑铁卢，而停下了[illegible]。「NGC新作五连发」的决策引来了众多中坚[illegible]中涉及到的新发售[illegible]改制作，《洛克人》等一些试验性的作品本身在很多[illegible]，减少市场上的主力[illegible]在这样的背景之下，在玩家群中保持很高期待度的《鬼武者3》对于CAPCOM就显得至关重要了。从发售之前不遗余力的宣传攻势来可以看出「CAPCOM本社也对《鬼武者3》给予了很大的期望，甚至一度说「几乎是把《鬼武者3》当成了最后一战」。

除了金城武、[illegible]两大影星导演出演之外，CAPCOM在宣传中最值得炫耀的便是系列首次全3D化。从《生化危机》以来，3D人物+2D静态CG背景就是CAPCOM惯常采用的手法，在PS时代采用这种方法是受限于硬件机能，下过CAPCOM也在这一方面积累了很丰厚的经验。以《鬼武者2》或者NGC版的《生化危机》为例，3D人物与2D背景结合得非常紧密，整体感觉十分精美，让人并无突兀之感。但是，在PS2时代仍然沿用这种手法，就难免有「技术力低下」的口实。在很多同类游戏中（例如《恶魔猎人》），CAPCOM也逐渐采用了全3D的制作方式。《鬼武者3》的3D化固然是迟少，然而，CAPCOM在转变过程中的心态却值得商榷。从一些制作者的访谈录中我们可以多次看到类似这样的话：「在欧美游戏界，人们认为使用2D是技术力不足的表现，是一种非常令人丢脸的行为。」这让我们不由得猜测，CAPCOM陷入了「为技术而技术」的误区，忘记了技术是为最终效果服务的手段。只要最终效果达到了人们的期望，到底是通过何种技术手段来实现的又何必深究呢？[illegible]在CAPCOM的宣传中，还提到了《鬼武者3》中使用的各种技术，例如高精度建模和粗糙建模的灵活使用，火焰效果、乃至阿儿（游戏中的角色）的表情[illegible]刻画等等。而最令人震惊的则是发售前所放出的一段预告视频——这段视频特别邀请了著名武打明星甄子丹担任动作指导，CAPCOM倾尽全力制作出了惊艳的效果。无论是在画面细节还是整体流畅性上都几乎完美（这段视频也获得了当年的最佳CG动画奖）。这样的宣[illegible]

[illegible]

在日本[illegible]《鬼武者》在日本取得了不错的销售成绩，CAPCOM这次也[illegible]时尚艺术[illegible]的一种肯定。

一股不和谐的声音

《鬼武者》系列是以日本战国时代[illegible]作为故事背景的。一代的故事起源，是幻魔化的织田信长被攻破叶山城，并且抢走了明智左马介的红颜知己，雪姬，这才引起了左马介与幻魔（信长）之间的争斗。二代则是以信长企图[illegible]灭具有鬼之一族的明生家为导火索，展开了明生十兵卫的复仇故事。而在二代中登场的其他角色，例如森兰丸市、安国寺惠琼，在历史上也确有其人，并且的确确与织田信长之间有着各种联系。虽然在这两代的故事中都存在着大量虚构的成分，甚至有一些荒诞的，超时空的东西（例如二代中的机器人、飞空艇）等等，但是基本上还是以历史为基本，加以大胆的想象。相比之下，三代故事所描述的「织田信长超越时空侵略现代巴黎」，就显得实无了许多。给人一种「无厘头」的感[illegible]觉，而有关次郎、[illegible]，那元亨这些来自[illegible]的《鬼武者》[illegible]之外也[illegible]了什么正面[illegible]，[illegible]不是不[illegible]的说。《鬼武者3》在故事情节上，最大[illegible]了一、二代以来的「[illegible]」、「武士道精神」的[illegible]。

如果要考究CAPCOM作出这种改变的[illegible]，这种要消费群——二代在欧美地区的销量，或者这两个游戏在联机游戏媒体上也获得了不错的评价，但是日式风格过于浓重的故事情节引起一般玩家的关切，因此在市场上也[illegible]开。为了适应这种局面，CAPCOM所采取的策略是邀请[illegible]，增强这位著名[illegible]影星加盟，而西方演员的加入，必然就会打破原有的故事结构，而从最后的实际效果来看，这也并非是一个明智之举。因为尚·雷诺所增加的玩家做量只能说微乎其微，而因此造成老玩家们的不满则更加严重了。

更偏向于LU的设置

《鬼武者3》并不是一部粗制滥造的作品，制作人在其中还是倾注了很多的精力，并且力图求新求变，然而，他们所采取的决策方向却在很多地方值得商榷。关于《鬼武者3》中对一闪系统的解释，笔者曾经专门撰文讨论过，在这里不再赘言，其实不仅仅在一闪或者说动作系统等方面，在游戏流程的设置和节奏的控制等方面，我们也可以看出诸多痕迹——制作者正在试图使《鬼武者》这个游戏更加倾向于LU化。游戏制作倾向于LU的要求，这并不是一件坏事情，而且这也确实是当前游戏制作的趋势，但是，《鬼武者》系列毕竟是从一代以来就确立了「动作游戏经典」的地位，它之所以得到了一致的好评，就是因为在游戏中既包含了「上级者向」的一闪系统，也没有象现对动作游戏不太擅长的玩家，而在《鬼武者3》中，则很大程度上牺牲了这种特异，使得玩家们很难从这个游戏中找到各种不同层次的乐趣。以上的种种原因，加上日本游戏市场整体低迷的状况，《鬼武者3》很终没有将这个系列的辉煌继续延续下去。

旧的终结和新的开始

在发售之前，制作人稻船敬二就已经宣称「《鬼武者3》将是系列故事的终[illegible]，不过在听到这句话的时候，其实大多数玩家所希望的毫无疑问的是，在这个游戏业萧条的年代，很难相信，再会再造出一个有望名作的系列，这无疑是[illegible]。[illegible]来的事实果然证明了大家的猜想，两年之后的今天，《新鬼武者》又出现在大家的面前，[illegible]二的说法是，《鬼武者3》只是故事的结束，而不是系列游戏的结束——这本来所代表的是一句笑话，毫无疑问，作为一款[illegible]之作，[illegible]这句话也不无道理。毕竟说《新·鬼武者》是系列的延续，毫不夸张它是一款全新的作品，它大大从[illegible]了开始，收集型RPG类游戏的要素，不仅在的制作系统则基本上已经完全改变，[illegible]大幅度，它已经不能再称作一个广[illegible]意义上的动作游戏，反倒是一个[illegible]有动作要素的RPG游戏。[illegible]来我们将[illegible]新的一个角度来审视《鬼武者》系列了。

系列的衍生作品

鬼武者系列的衍生作品不多，同时[illegible]口碑也都严重无法与正统系列相提并论。

鬼武者 破晓版 2003年7月25日发售

这款GBA上的作品在情节和人物方面[illegible]是原创的，并且游戏方式也成了[illegible]类型。铃发之大令人几乎觉得吉位，[illegible]戏的容量多也就称得上是中规中矩，[illegible]了此前很多成熟战棋战略游戏的要素——比如同样引入了高低段差之类的要素，对于鬼武者的特色要素——一闪，在这个破晓版里处理得比较失衡——以一次行动机会为代价来换敌人会不会打[illegible]，只要被入以物理力式攻击了连续一闪指令的人物，就会被反击至死，而一闪指令的选择又不需要其它条件，这一设定实在是有些草率。

鬼武者 无眼传 2003年11月27日发售

「无眼传的出现介于系列的2代与3代之间，凭着之前2代博得的好评在当时还受关注和期待。不过现在看来，游戏质量平平，一款乱斗类型游戏做得缺乏特色，同时也确实够「乱」。也许登场人物相当全面算是看点3人的地方了吧——左马介与十兵卫两大鬼武者同时登场，并且玩家还可以控制各种敌人，包括当初的BOSS，确实有点儿意思，但此作淡化了一闪概念，人物显得过小更是使本来游戏「见招拆招」的鬼武者失去了发挥空间。

鬼武者系列人物图鉴

《鬼武者》系列游戏为我们刻画了众多性格各异、栩栩如生的人物，这里我们通过图鉴的形式为大家介绍其中的一些主要角色。

■明智左马介

明智左马介秀满，关于他的身世至今仍有很多不同的说法。比较可信的一种说法是他是明智光秀的侄子，并且是光秀的女儿为妻。据传他为人正直开朗，精通各种武艺，是光秀的左右手，在本能寺之变中担任先锋。明智光秀在山崎合战失败之后左马介前往支援，但也不幸战败，最后在坂本城被包围而自杀。

■柳生十兵卫

相传十兵卫是柳生家每一代长子在年幼时的称号，而《鬼武者2》中的柳生十兵卫当时时间推断应为柳生宗严。宗严曾经师从被称为"剑圣"的上泉信纲修习剑法，并创立了柳生新阴流派。其后宗严之子宗矩和孙子三严将新阴流不断发扬光大，使其成为江户时代最著名的剑术流派之一。

■雅克·布朗

《鬼武者3》中的虚构人物，原本是法国巴黎的防暴警察，由于信长企图侵略现代的巴黎，而引起了时空扭转，布朗也被卷入其中，回到了战国时代的日本。在游戏中布朗得到了鸟天狗一族的帮助，也具有了时快幻魔的鬼之力。

■枫

《鬼武者》的女主角，虚构人物。枫的身份是协助左马介的忍者，并且曾经陪左马介周游世界。

■杂贺孙市

即铃木重秀，铃木佐大夫之子。日本战国时期最擅长使用铁炮的武将。在织田信长攻打石山本愿寺的时候曾经带领铁炮队坚守，令擅长铁炮战术的信长也吃了大亏。石山开城投降后，孙市臣服信长，其后也曾侍奉丰臣秀吉。

■安国寺惠琼

安国寺惠琼是毛利家的客卿，在毛利家担任说客和人的工作。借助其巧舌如簧的雄辩口才而深得信赖。在关原之战中，他劝说毛利家参加西军，与德川家康为敌，失败被俘后在京都被斩首。

■风魔小太郎

风魔家族是世代侍奉北条家的忍者军团，"小太郎"是风魔家首领世袭的称号。

■阿市

即织田市，织田信长的妹妹，传说中"战国第一美女"。在政治婚姻的背景下嫁给浅野长政，不过婚后夫妻非常恩爱。在金崎之战中，浅野长政断然与信长的誓约，联合朝仓家的后夫击信长。信长逃脱战之后打败了浅野长政，长政在城破自杀之前将阿市以及子女送回给了信长。后来阿市又改嫁给了织田家重臣柴田胜家。信长死后，柴田胜家与丰臣秀吉争夺领导权，胜家兵败自杀，阿市也随之自杀。

■织田信长

织田信长原本是尾张地区的一个小领主，在桶狭间之战中，信长以十分之一的兵力击败了今川义元，名扬天下。后来他征讨各地诸侯，成为战国霸主。但是在信长统一天下之前，他的家臣明智光秀叛变，信长在本能寺身亡。

■丰臣秀吉

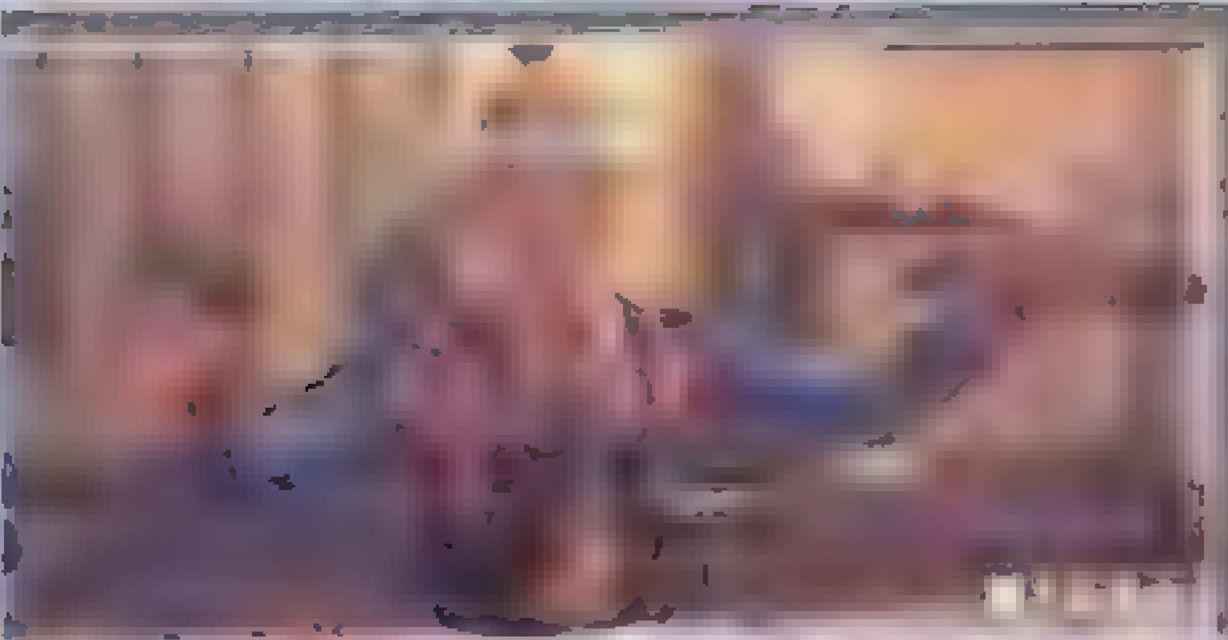
原名木下藤吉郎，农民出身，依靠自己的天赋和努力逐渐成为织田信长的心腹重臣，后改名为羽柴秀吉。历史上的秀吉曾讨人厌，但能屈能伸，被戏称为"猴子"。信长死后秀吉夺取了织田家的领导权，并且统一了日本，由天皇赐姓"丰臣"。

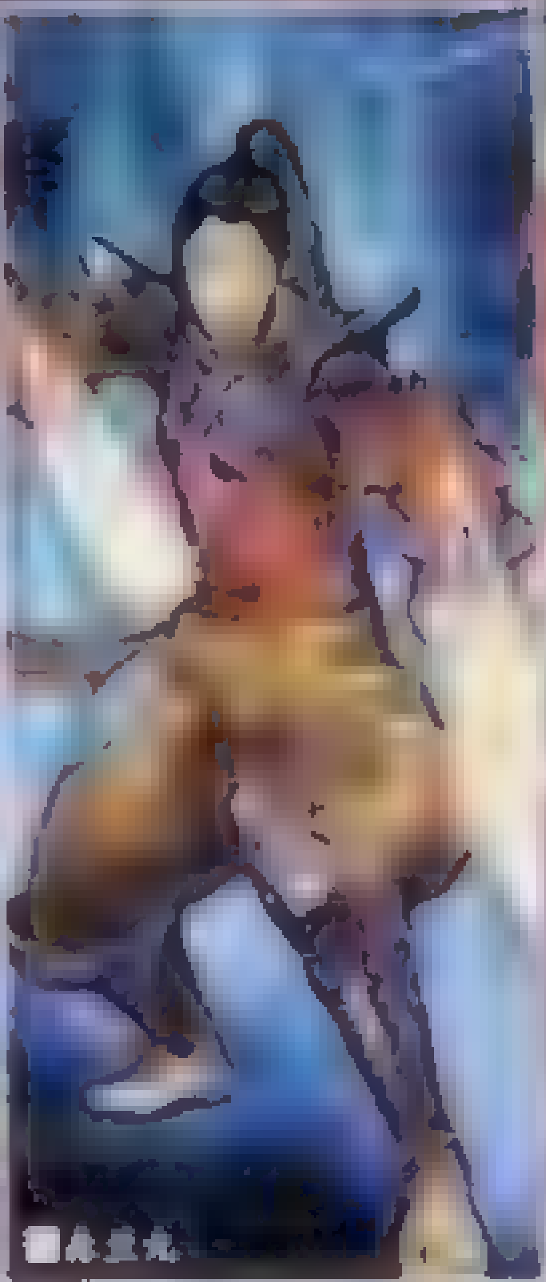
■本多平八郎

即本多忠胜，德川家康手下"四天王"之一。传说他曾经参加过十场战斗从未没有受过伤。游戏中他中毒兰丸的暗伏而死，但历史上他一直活到家康建立幕府之后。

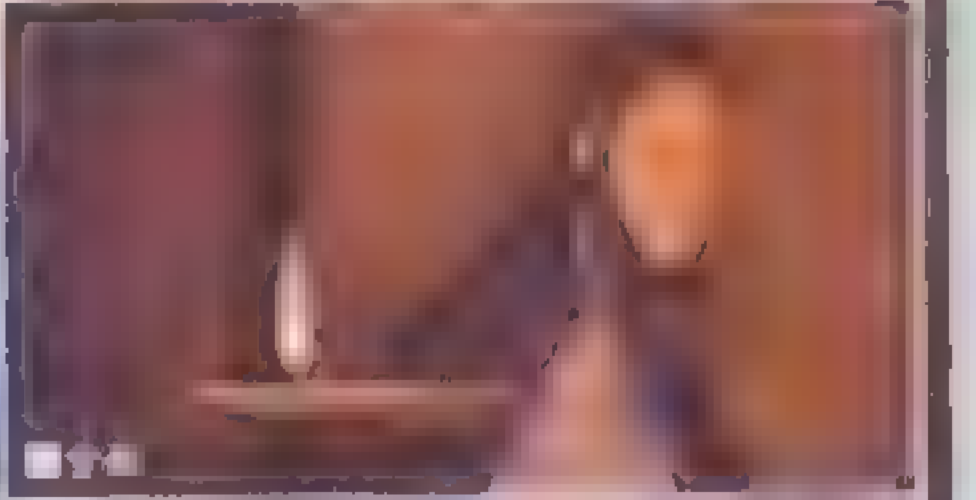
■森兰丸

织田信长家臣森长可之子，长相俊美，机

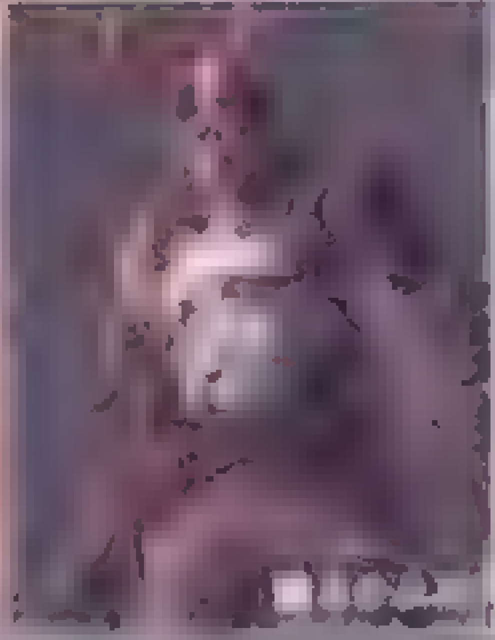




■森兰丸



■雪姬



曾过人，担任信长的侍童，本能寺之变中森兰丸随信长一起身亡。

■米歇尔

《鬼武者3》中的虚构人物，雅克·布朗的同事以及未婚妻。

■阿儿

由天狗一族派遣来协助明智左马介讨伐信长的小精灵。

■雪姬

稻叶山城城主斋藤道三的女儿，由于发生了稻叶山城中幻魔出现的变故而写信向左马介求助，不过在史料中并没有关于她的记载，应该只是一个虚构人物。

■[illegible]丸

在战乱中丧失父母的孤儿，被雪姬收养，[illegible]丸将雪姬认为自己唯一的亲人。

■[illegible]

长着八只手足的幻魔，被称作"蜘蛛男"，在《鬼武者2》中作为Boss出现，他具有不死之身，在游戏中前后数次出现挑战十兵卫，最后才被打下幻魔塔而死。

■珠珠多玛

侍奉织田信长的女性幻魔，擅长操纵[illegible]，俗称"魔女"，在《鬼武者2》中作为Boss出现，她杀害了十兵卫之母高女，最后也被十兵卫击败。

■高甘但迪斯

自称"幻魔界第一剑士"，剑术高超，行为华丽，但是讲究武士精神，对女性也非常有礼，曾经对阿悠施以援手。在《鬼武者2》中数次出现挑战十兵卫，由于他具有绝对防御的"幻魔盾"，使得十兵卫一直无法取胜，直到最后十兵卫才用破魔之箭解除了他的绝对防御，将他击败。在临死之前他还要求十兵卫称呼他一次"幻魔界第一剑士"。

■[illegible]鲁丁斯坦

幻魔科学家，在《鬼武者1》和《鬼武者3》中都曾经登场，他擅长制作各种人造兵器，是一个非常阴险狡猾的对手。

■马修拉斯

接受了[illegible]制作的[illegible]，[illegible]有"马修拉斯"试作型[illegible]、"马修拉斯·改"等型号，分别在《鬼武者1》和《鬼武者3》中作为Boss出现。

■高女

鬼之一族的成员，十兵卫的生母，故此十兵卫具有鬼之一族的血统。在织田信长焚烧柳生庄之后高女指引十兵卫觉醒了鬼之力，并且告诉他讨伐信长的方法，被珠珠多玛所杀。

■柳生[illegible]

剑术达人，柳生十兵卫的生父。

■安迪

《鬼武者3》中雅克·布朗之子

■明智光秀

明智家为美浓名族，光秀原本为美浓领主斋藤道三的家臣，在斋藤道三和其子斋藤义龙的战争中明智家被灭，光秀则流浪诸国，他在周游过程中学习诗书、茶道等，是一个多才多艺的人。后来他侍奉织田信长，成为织田家重臣之一，但是由于性格和理念的不合，光秀与信长之间逐渐产生了不可调和的矛盾，最后光秀发动本能寺之变，信长自杀，但光秀随之也被羽柴秀吉击败身死。

■谜之老人

在《鬼武者1》和《鬼武者3》出现的神秘老人，拥有着一些神秘的背景，与之对话可以进入隐藏空间。

□文/香菜、[illegible]

男人的哲学究竟是什么？也许这无法用语言来说明。所以，来吧，让我们拿起武器，加入这场热血沸腾的战争中，在这里，我们能够明白一切。

文/张天然

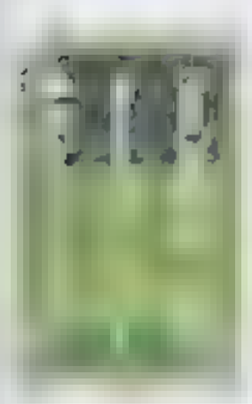
男人的哲学

尽情玩乐、战胜对手、洋洋自得、反击对手、看看电影、听点音乐　所有这些，都仅需一张小卡片即可办到

[illegible]

[illegible] Cruzer Crossfire™ USB 闪存盘，无论您身在何处，您都可以试玩游戏、欣赏电影预告片、保存您的游戏及玩随兴游戏。Xbox 360™ 的用户也可以使用 Cruzer Crossfire 来播放音乐与欣赏照片

WWW.SANDISK.COM/GSZH



Memory Stick PRO Duo

Cruzer Crossfire™ USB Flash Drive

SanDisk

STORE YOUR WORLD IN OURS™

他们的成名作!!

历数日本14位著名制作人的不朽篇章

INTERVIEW

MEANWHILE IN JAPAN

【[illegible]】

【[illegible]】

[illegible]

[illegible]出生于日本的一个[illegible]分子[illegible]家，家中有两个孩子，[illegible]老大。[illegible]教师，所以他们家比较早就[illegible]了个人电脑。

[illegible]，因此他们对于电脑游戏非常[illegible]。[illegible]长大一点后就开始学习编程，[illegible]大学毕业后就加入了[illegible]

[illegible]

力作，而在之前[illegible]产品也[illegible]不错的市场。[illegible]也成为了[illegible]在日本游戏市场最有影响力的[illegible]，于是[illegible]

[illegible]

于这位[illegible]的制作人，外界对他的评论一直[illegible]不一，[illegible]《死或生》之[illegible]

[illegible]

[illegible]其他作品，而[illegible]，而[illegible]《铁拳》、《VF》[illegible]

[illegible]NAMCO[illegible]

[illegible]了3D格斗游戏中[illegible]

[illegible]，TECMO[illegible]之后，[illegible]打下了[illegible]基础。

在同一平台上[illegible]推出！

[illegible]可以和DC互通的NAOMI基板上完成了第二代的[illegible]。《死或生2》[illegible]的人物[illegible]

[illegible]的人气。在[illegible]上本作进行了一定的[illegible]，首先是[illegible]更加[illegible]。[illegible]，你也可以从[illegible]

[illegible]

[illegible]《死或生3》[illegible]。TECMO[illegible]XBOX[illegible]《死或生》[illegible]

[illegible]

[illegible]《死或生》正式[illegible]

[illegible]《死或生》[illegible]

[illegible]多元的，相信[illegible]关心的[illegible]！

[illegible]

[illegible]

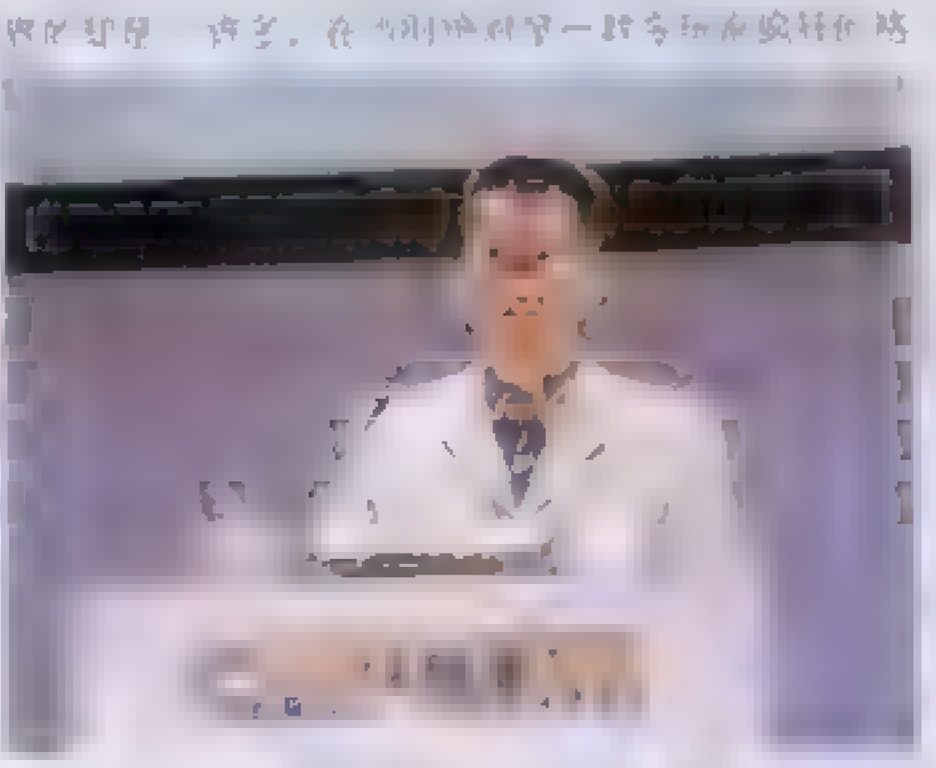
[illegible]CAPCOM的主力制作人之一，[illegible]KONAMI公司[illegible]制作。后来才加入CAPCOM[illegible]《1942》[illegible]

[illegible]

[illegible]CAPCOM[illegible]制作人

[illegible]

[illegible]APCOM。[illegible]自己的游戏开发公[illegible]



[illegible]

[illegible]之后，为2D格斗[illegible]

1991年[illegible]《街霸2》[illegible]

[illegible]

[illegible]

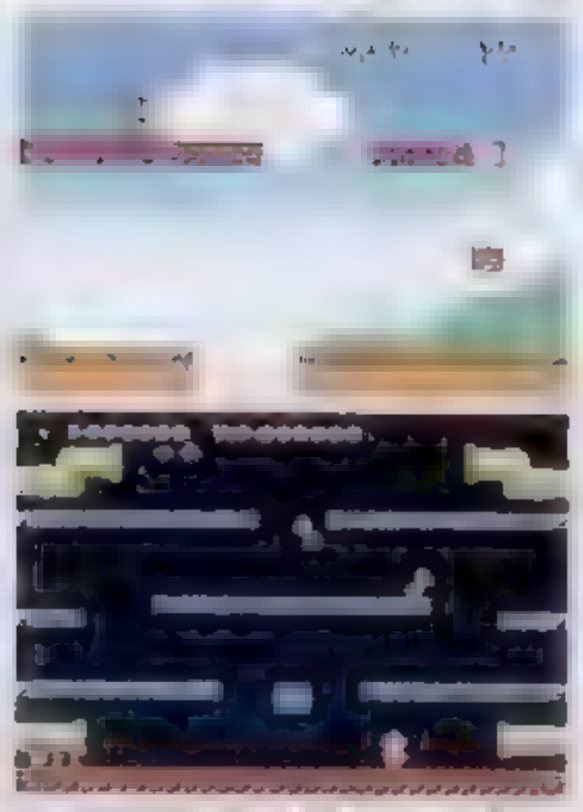
1995年3月，[illegible]《街霸ZERO》[illegible]2代之前，[illegible]

[illegible]ZERO COUNTER[illegible]

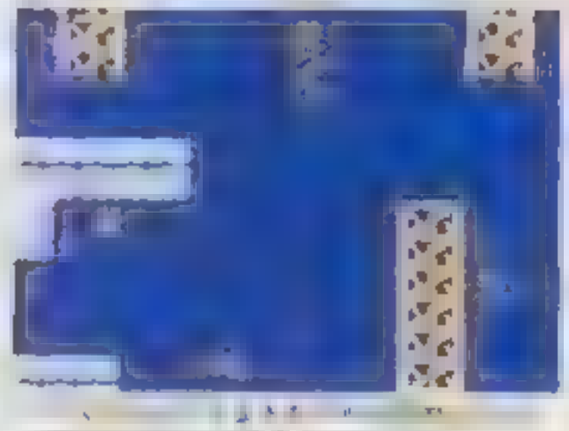
1997年，[illegible]

[illegible]人物[illegible]Hip-hop的风格[illegible]

[illegible]



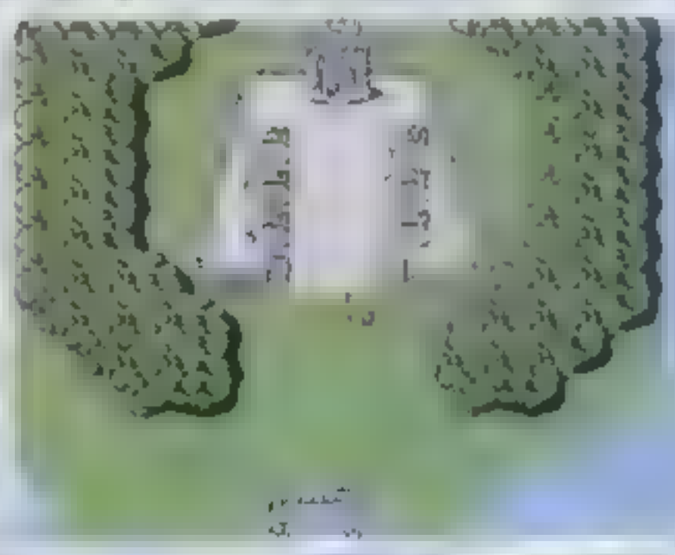
二VS泡兄人!



《[illegible]》之VIII

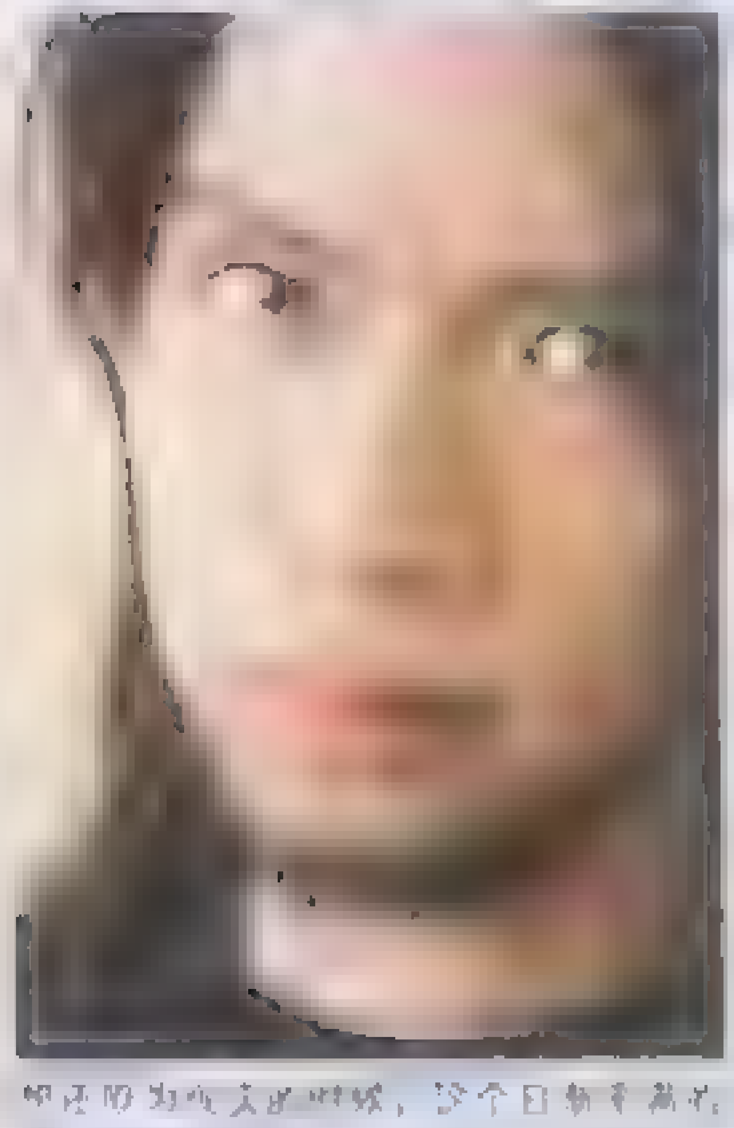
《勇者斗恶龙》在画面效果上的变化与它所追随的PC平台映射年相同步的。

[illegible]



[illegible]

[illegible]作品大多数人[illegible]其他知名制作人员说，[illegible]



[illegible]这个日[illegible]才华。而他[illegible]的这个舞台，就是如今2D格斗[illegible]作品，日本[illegible]格斗系列GUILTY GEAR系列。

石渡太辅先生1973年出生于[illegible]。[illegible]1992年[illegible]

[illegible]CG[illegible]、声优、动画[illegible]

[illegible]是具有变动性的。日本之[illegible]大流，为了[illegible]产业[illegible]

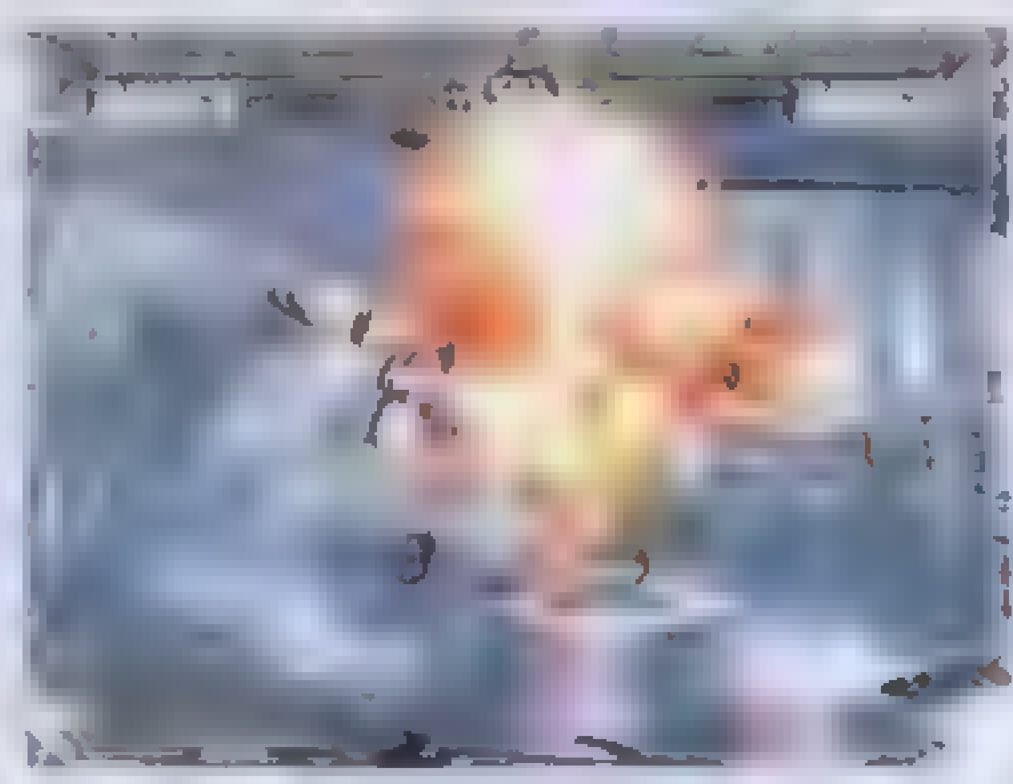
[illegible]上天下地做游戏[illegible]，在1998[illegible]加入了ARC SYSTEM WORKS，[illegible]SAMMY[illegible]

才华的年轻人[illegible]公司的[illegible]。在[illegible]先生加入了ARC SYSTEM WORKS。[illegible]，由于[illegible]，让GG这个系列的诞生成为了ARC SYSTEM WORKS至今生存[illegible]。

[illegible]"GUILTY GEAR"。[illegible]

[illegible]石渡天赋[illegible]

[illegible]在[illegible]作中，他一人身兼[illegible]、作曲、配音、总制作人[illegible]是不可能[illegible]



[illegible]在[illegible]系列的历史中[illegible]，日本[illegible]格斗[illegible]

[illegible]"GUILTY GEAR"[illegible]

[illegible]人气[illegible]

[illegible]DASH，[illegible]空中连续[illegible]系统[illegible]

[illegible]石渡[illegible]为游戏中的[illegible]人公SOL[illegible]SOL[illegible]

[illegible]GG的制作团队[illegible]GGXXRE[illegible]2D格斗[illegible]GGXX[illegible]GGXXSLASH[illegible]

[[illegible]VS:ICO]

与石渡太辅先生相似的，[illegible]人先生也是一个[illegible]能力的个性制作人，1970年出生于[illegible]，[illegible]对于美术与[illegible]的兴趣。为了追求[illegible]

生全部的才华。[illegible]了"上田文人"的[illegible]

[illegible]AVG[illegible]

[illegible]YORDA的[illegible]人[illegible]，这个充满了个人艺术色彩的[illegible]

[illegible]先生的[illegible]

[illegible]，ICO的[illegible]风格。我们[illegible]，本文[illegible]

[illegible]艺术作品的[illegible]

【[illegible]VS VF】

[illegible]与任天堂（N[illegible]
[illegible]（Konami）的小岛秀夫、史克威
[illegible]are）的[illegible]
[illegible]中[illegible]人[illegible]
[illegible]多少的，
[illegible]木先生的操纵技术。[illegible]
[illegible]，是个[illegible]

[illegible]铃木裕[illegible]

[illegible]一个改[illegible]了当[illegible]的人
[illegible]。

在长达18年的游戏开发过程中，铃木先生跨越了几个重要的阶段，1990年之前[illegible]时间中，铃木裕先生全心投入到

[illegible]的铃木不仅开创了体感互动游戏的先河，[illegible]立体（[illegible]）[illegible]。从[illegible]成功[illegible]到，[illegible]

[illegible]硬件能力[illegible]为玩家塑造出了全新的立体驾驶游戏，完全区别于以往的2D驾驶游戏。1986年推出的OUTRUN[illegible]铃木先生第一次利用[illegible]的2D硬件[illegible]。[illegible]2D[illegible]。如此[illegible]令人[illegible]的[illegible]了[illegible]。1980年[illegible]铃木先生[illegible]了日本游戏开发从

[illegible]了硬件进步的[illegible]，[illegible]
[illegible]在进行[illegible]的开[illegible]
[illegible]。

[illegible]铃木[illegible]，由于[illegible]铃木先生在游戏开发的[illegible]成绩，[illegible]为SEGA AM2研究开发部部长。铃木裕开始用全心力扶植SEGA的街机产业，并创造了[illegible]上前所未有的奇迹。在AM2研[illegible]SEGA[illegible]

TAITO、NAMCO、KONAMI[illegible]业内非常[illegible]之[illegible]，整体产业[illegible]。1992年，对于硬件3D[illegible]，[illegible]3D[illegible]

戏"virtua racing"，全PLG填充的真3D赛车[illegible]游戏开[illegible]。1993年，铃木先生[illegible]VRFIGHT[illegible]，[illegible]3D格斗游戏[illegible]，[illegible]了[illegible]，SEGA[illegible]了整个日本[illegible]，[illegible]了[illegible]日本[illegible]产业[illegible]。[illegible]，一[illegible]VF3铃木先生[illegible]VF系列的[illegible]，[illegible]。[illegible]硬件技术[illegible]，VF每一代的[illegible]

[illegible]
[illegible]
[illegible]铃木先生[illegible]
[illegible]2001年[illegible]
[illegible]之后，

[illegible]了"[illegible]ONLI[illegible]，
[illegible]工作，在[illegible]
[illegible]。在[illegible]产业[illegible]的[illegible]，[illegible]从ARC之[illegible]回到一线开发的队伍中，为我们再[illegible]

[illegible]的VF[illegible]，[illegible]了[illegible]

[illegible]

	[illegible]软件开发[illegible]
1985年7月	发表世界上第一个体感游戏"hang on"（街机版）
1985年11月	发表[illegible]第一个3D[illegible]游戏"space harrier"（街机版）
1986年4月1日	转入[illegible]开发2部，任[illegible]
1986年9月	发表"out run"（街机版）
1987年5月1日	转入软件[illegible]，[illegible]长（[illegible]）
1987年7月	发表"after burner"（街机版）
[illegible]	[illegible]
1990年11月1日	转入第2AM研究开发部[illegible]开发[illegible]
1990年11月	发表世界上第一个[illegible]360[illegible]游戏"r-360"（[illegible]）
1991年4月1日	[illegible]
1992年4月1日	任第2AM研究开发部[illegible]
[illegible]	[illegible]
1993年12月	发表世界上第一个3d cg格斗游戏"virtua fighter"（街机版）
1994年4月1日	任sega enterprise[illegible]
1994年11月	发表"virtua fighter2"（街机版）
1996年9月	发表"virtua fighter3"（街机版）
1998年4月6日	virtua fighter[illegible]永久保存
1999年5月1日	任第2软件研究开发部部长
1999年[illegible]	发表"[illegible]"（[illegible]）
1999年12月29日	"[illegible]"上市（DC版）
2001年8月1日	任株式会社SEGA-AM2代表董事、兼研开发责任者（CTO）
2001年8月2日	发表"virtua fighter4"（街机版）
2001年9月6日	"[illegible]2"[illegible]

【[illegible]VS[illegible]】

[illegible]的TVGAME[illegible]一[illegible]

[illegible]
[illegible]
松野泰己[illegible]
QUEEN[illegible]

[illegible]了[illegible]。[illegible]（Ogre Battle[illegible]）[illegible]1989年[illegible]，加入了[illegible]公司[illegible]。[illegible]"[illegible]"[illegible]。[illegible]了[illegible]。[illegible]了[illegible]1990年[illegible]SFC[illegible]，[illegible]

[illegible]了10多万字的[illegible]，公[illegible]

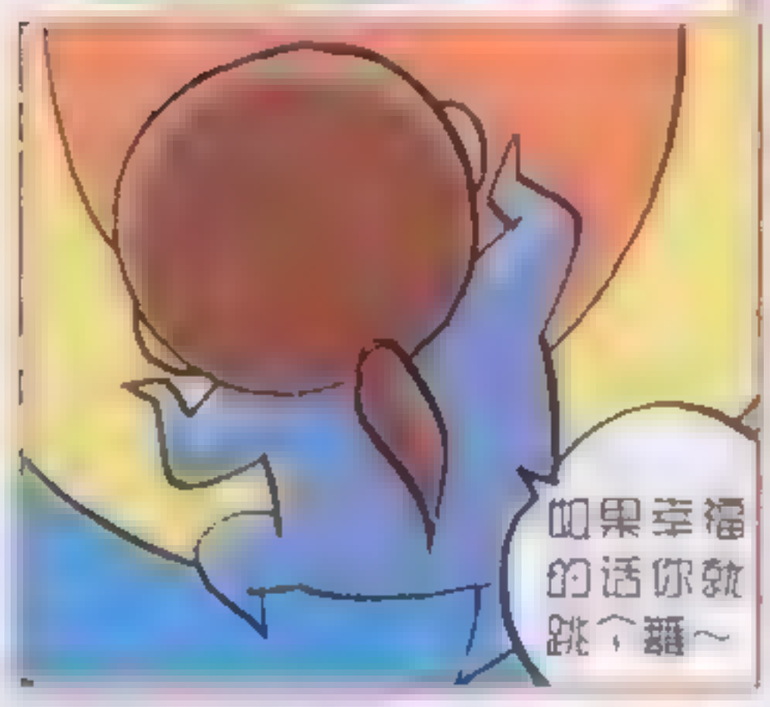
[illegible]了40[illegible]。[illegible]，[illegible]1992[illegible]1994年[illegible]，[illegible]"Ogre Battle"[illegible]，[illegible]"Tactics Ogre"（[illegible]）[illegible]了[illegible]3D[illegible]。[illegible]SRPG[illegible]了[illegible]SRPG的[illegible]。[illegible]SRPG[illegible]，[illegible]了一个[illegible]SRPG的[illegible]

[illegible]。[illegible]QUEST公司[illegible]
[illegible]了QUEST[illegible]
[illegible]工作[illegible]

[illegible]vagrant story（[illegible]）[illegible]故事[illegible]AVG[illegible]。FAMI通[illegible]了40分的评价。松野[illegible]成为业界的[illegible]，[illegible]"天才"的称号。在之后几年的时间，松野[illegible]了GBA平台的FFTA[illegible]FFXII的[illegible]中。[illegible]。[illegible]松野由于[illegible]开了[illegible]工作，[illegible]FFXII[illegible]"松野风格"[illegible]。[illegible]松野这[illegible]天才，[illegible]。我们[illegible]这个[illegible]的

闯关族的家

·祖宝宝



小满

[illegible]

[illegible]

小孩子，能不能在家里讲个笑话。这段时间，生活有点儿郁闷 From 湖北黄石 [illegible]

[illegible] 了。[illegible]

[illegible]

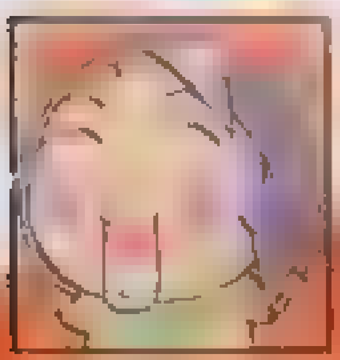
一天下午下着大雨，叶子和木头在路边等车，突然看见三、四辆消防车经过。叶子奇怪地问：“雨下那么大，怎么还用会有人灾？消防车怎么……”木头说了：“嘿”地摇了叶子脑袋一下，“……这你还不懂——它是出来装水的！”

From 江苏无锡 [illegible]

[illegible] 了N次后终于发现，现在每次“[illegible]”都与“[illegible]”论，而且与当期电软[illegible]的[illegible]有头儿的专栏。比如说《名侦探XX》

木头还真是可怜啊，本来是一个光头上进少年，[illegible]也算不错，可是自从叶子后来居上，不但失去了位子，还被明来充当无情的角色，让广大读者用来娱乐、开玩笑。Q版秃头木头更惨成了“[illegible]”，一副[illegible]样子，从此闯关族的[illegible]少年变成不良中年，从大众“情人”转变为全民公敌……哎，木头就是惨啊命啊

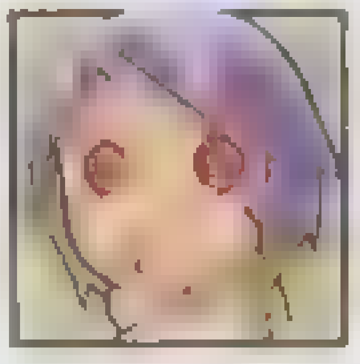
From 天津 张国宇



[illegible]

有时候梦想XB [illegible] 下压死，流了一地血，把黄浦江都染红了……若是我用我家的SONY34寸的背投电视与叶子换NDS+PSP，怎样？

From 上海 [illegible]



[illegible] 叶子我常TV Gamer [illegible]，[illegible]

[illegible]

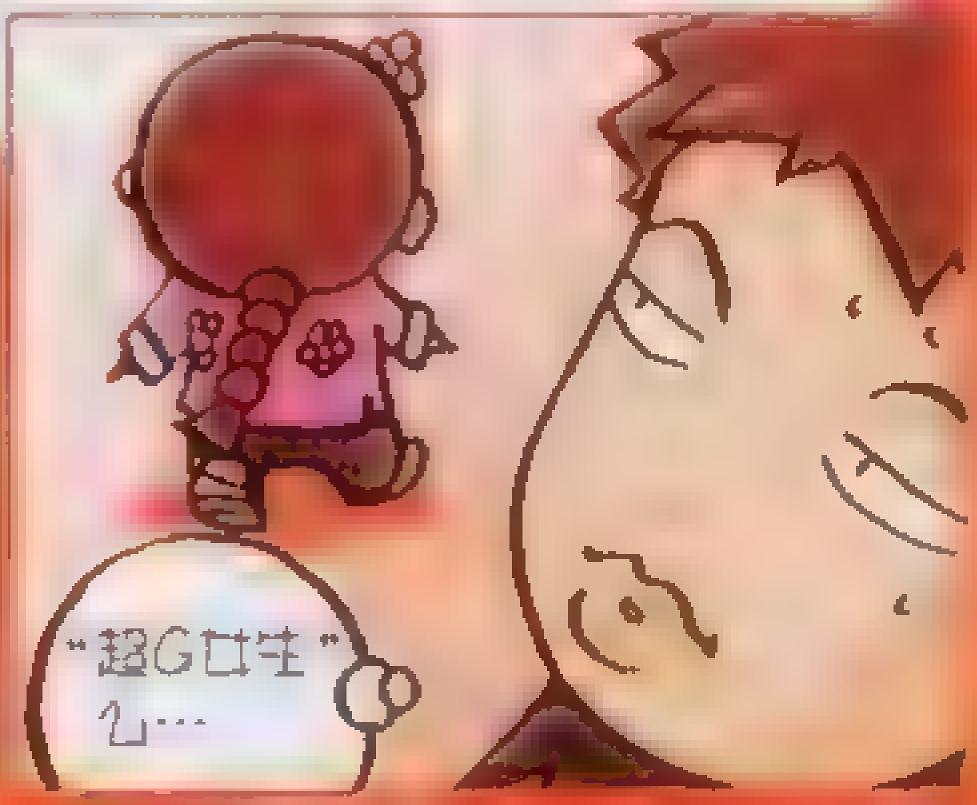
喜欢你的人多，我就不表扬了，我来批评你——为什么闯关族的排版又乱了呢？你自己看看，东一块、西一块。本来前几年设计的比较不错，这都一年内改掉了，乱码多了。咋又变成这样了呢

[illegible]，改一下就好，期待你的进步。

From 云南 [illegible]

[illegible]

[illegible] 多，[illegible] 了。[illegible]



[illegible] 木头是不是因为吃了龙哥的龙须而长发的？那么龙哥的另一条龙须一定是木木的头发了。[illegible]，以上只是猜测，请叶子姐告诉我是不是这样

电软打开了[illegible]，电软就火了；电软[illegible]了龙的传统，电软就[illegible]了。电软永远是最精彩的

From 黑龙江哈尔滨 [illegible]

[illegible] 估计你要说看多了。不过这个猜测倒也[illegible]。[illegible]

[illegible]

每当我买到新一期的电软，我都会先到家，每次翻到它的时候，我都十分欢喜。[illegible]，其实人生就像游戏一样，都在不断地[illegible]，其中也有[illegible]的时候，但只要经过不断的努力，就一定会[illegible]，得到完美的结局。我衷心祝愿所有喜欢游戏的人都快乐，[illegible]，[illegible]

From 吉林 [illegible]

大[illegible]

[illegible]

PERFECT

叶子说：作为由[illegible]

[illegible]游戏世界中最牛的兵器是金手指！有了这金手指，无论身处何界(游戏世界)，都可[illegible]了海绵、高达又怎样？我有不死之身，而且还[illegible]所不能的快感，你说它牛不？

说回说，其实有时用金手指是一种灾难，在我们变得平庸不堪后，游戏也因此而变得失去了味道，其实这也提醒了我们，在生活中执着地去追求某些东西的时候不要忽略了其它，否则当一件事真的如你所愿的时候，也未必全部都能称心如意。

From广西[illegible]

[illegible]

[illegible]了游戏。虽然叶子[illegible]觉得对待这种问题和一个[illegible]的看法，“现在[illegible]才回下生活，游戏都主要[illegible]人觉得时[illegible]看到哪儿。这[illegible]个人都不好把[illegible]

[illegible]吧，FFX-2里三个MM的[illegible]五章打那个老才元就是要卡住很长时间[illegible]下吧

[illegible]的事件和任务。有[illegible]有的[illegible]，罗伯[illegible]也都是[illegible]时让给忘掉了[illegible]所以老是要[illegible]这个问题，确实不太现实，还是理解[illegible]

不过如果特别的是击败、那就有另外一个[illegible]在魔物[illegible]场中[illegible]高[illegible]

叶子姐，今[illegible]年度珍藏版[illegible]叶子姐的高中[illegible]，解过来的[illegible]

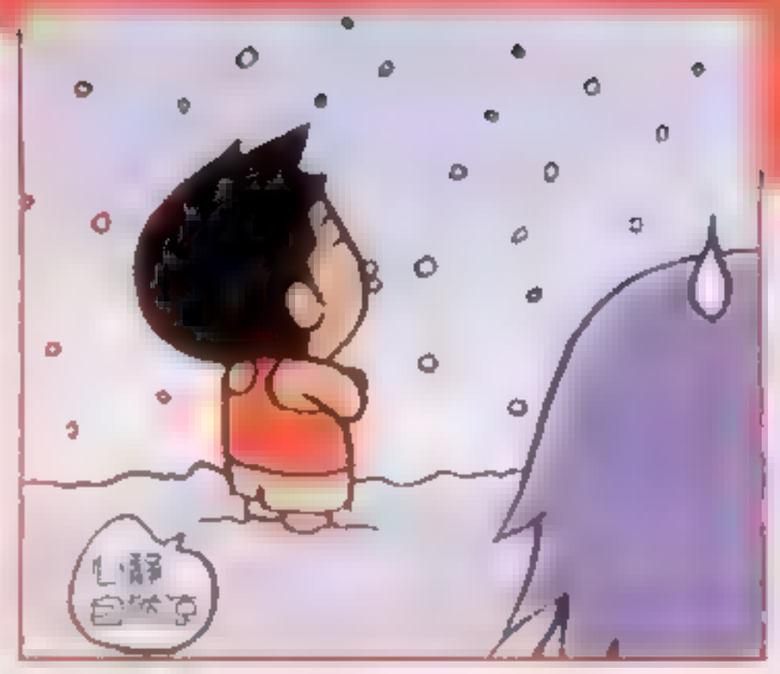
From山[illegible]

[illegible]吧！虽然我不[illegible]得如何，但看到你们只[illegible]叶[illegible]难[illegible]理，我就[illegible]了，同时工作在[illegible]

[illegible]子

●一夜北京烟雾缭绕，至晨方停，马路上都有雨水一洼[illegible]。“来今日交通不便，少年去到，决定打车上班。便立于门口小路上张[illegible]之，出租车纷纷停下，自备掉头上路。怎料后面一车速度颇快，见前车刹停，急踩刹车，却因雨水作[illegible]，车辆失去控制，猛地打了个转儿，一头撞在离我所站位置不远处马路牙子上[illegible]。若要发现你，却他惊魂未定，许久没回过神来。出租司机见状，顾不得救车[illegible]，扬长而去。我一人站在雨中愣了片刻[illegible]起自己乃是“霉星附身”，忍不住[illegible]拍，看来祸福之中还当时时自省，更加注意交通安全才是。

叶子说：看子其实挺笑，天气越糟越容易堵车，再加上路况不好，你[illegible]打车好，估计不迟到才怪，没打上车，也乃天意也。



别路，一点不

——四川 建为 报警中

最近我得了角膜炎，眼睛变成了跟叶子姐一样的红色，只可惜是在眼白而不是眼珠，在此预祝广大读者以及小编们，玩游戏的同时也要保护好眼睛 From 安徽铜陵 陈瑞

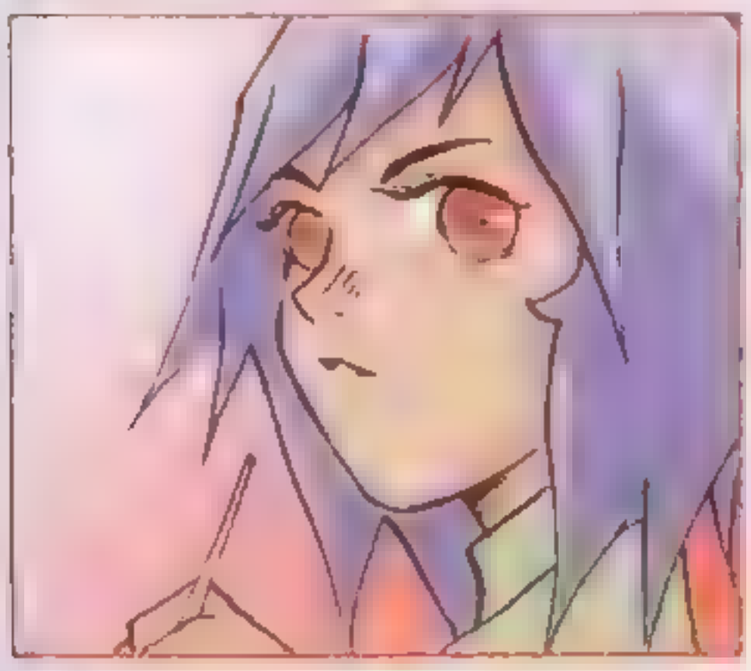
非常贴心的建议，大家务必要多加注意啊，这话也希望两方都解了我，以及我们一个同事的投时间就太长，大眼睛增加了角膜炎

不过叶子最近又把眼睛眼睛变成黑色的了，红色的实在太吓人，大街上别人都躲着我走

请问问，众小编此杏给个建议：FF12的初回版（8040日元）会在国内卖到多高啊

From 河南 郑州 苏韵

这个[illegible]我又不是JS，也并不是很喜繁啊。叶子也在抓耳挠腮入手什么游戏及相关产品，都是往明发直接从国外代购，稳定、可靠。当然这种便捷的途径不是人人都有的，所以叶子建议你若想从国内游戏店中购买，不妨第一时间在背后，看看FF的名头，估计开始价格肯定1000左右也不是没有可能，何况这个新机型，这个初回版可能会送个CD特典什么的，但也看不出什么特殊的由头看看，SE有没有给了哪个“FF12定版PS2”，也没有说他们准备了什么特殊版本



又过了一年了，绝数又大了一岁，不知道什么时候能出合订本呢？期待啊[illegible]，还有叶子姐，你又老了一岁啊！要注意保养哟，祝游戏新的一年里能更精湛、更专业[illegible] From 四川南充 汪海云

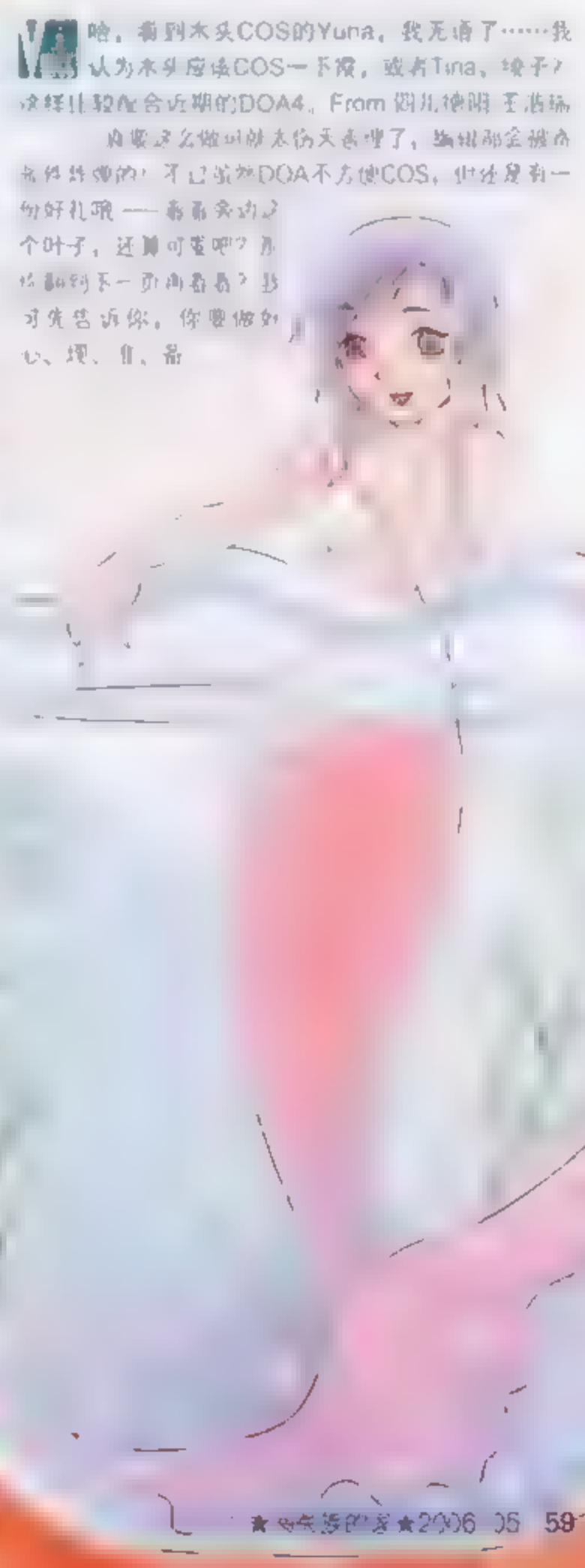
[illegible]且太不知好歹了。买来的盗版游戏才玩几个小时就没新情了，要么就是直接爆盘、总感觉现在这些游戏不好玩情节个，就是要保证个，玩来玩去一个样儿[illegible]与前者之。我现在是再也等不到像有时玩FC、PS的那种感觉了。真正的PS2已经不值得再了，我发现自己已经慢慢地从CU走向LU，或许在不久的将来，我也不再是一个游戏[illegible]

From 云南 昆山 段[illegible]

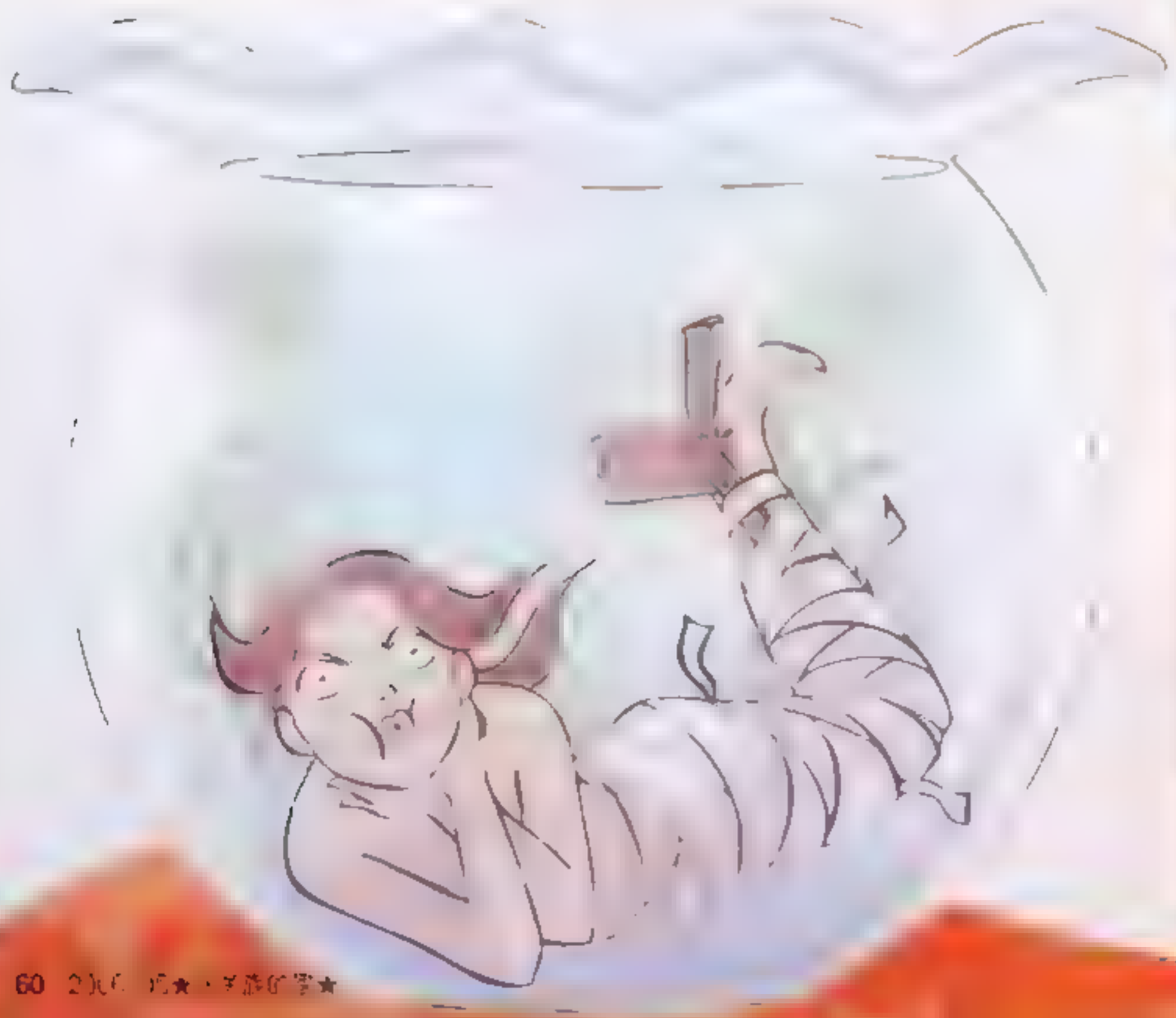
不上游戏的自娱化形式往往是过多的[illegible]，不过你也不要这么的极端，其实叶子[illegible]在于我们不要简单地把自己过去和现在的游戏心情做比较，如过单纯地怀念游戏，小的时候我们周围可没这么丰富的娱乐方式，那时我们[illegible]其它娱乐方式，自然除去学习时间都会玩玩。而现在，当你的娱乐选择多了，感觉也随之多化了，是很正常的事情。为什么要心去看呢，人是在往前走的，前方有新的快乐等着我们。

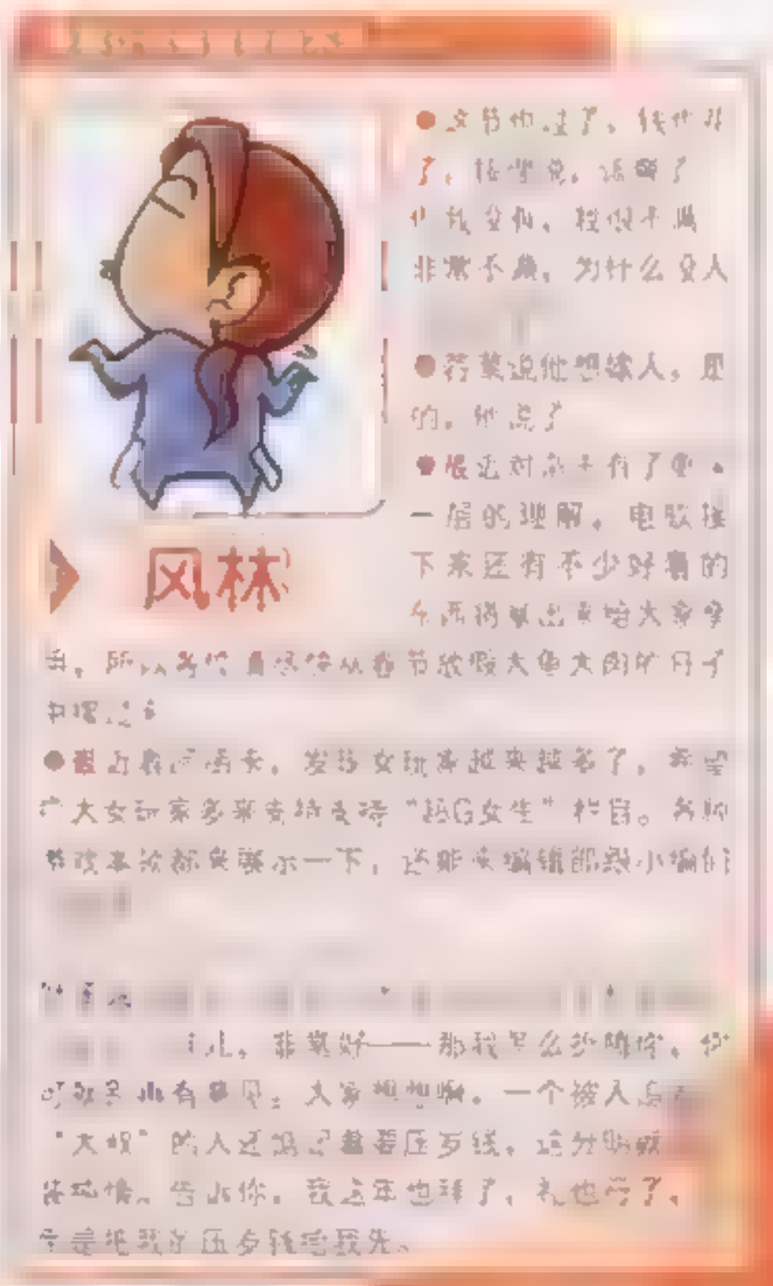
哈，看到木头COS的Yuna，我无语了……我认为木头应该COS一下滑，或者Tina，换个？或选择比较配合近期的DOA4。From 四川绵阳 王浩瑞

真要这么做叶姐本伤天害理了，编辑部全被杀[illegible]的！不过虽然DOA不方便COS，但还是有一句好礼哦——看看实功[illegible]个叶子，还算可爱吧？[illegible]翻到下一页再看看？[illegible]可先告诉你，你要做好心、理、准、备




了解




风林

From 上海 阿一陶

From 云南保山 盖立山

From 辽宁大连 李鑫

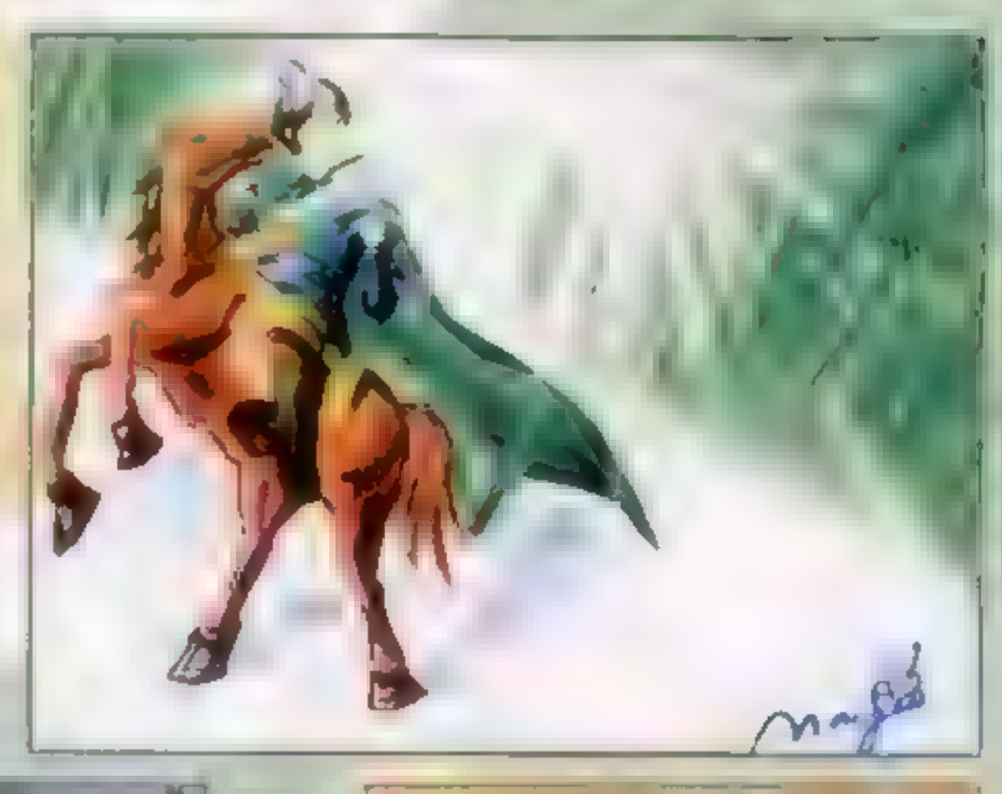
From 辽宁大连 陈国斯

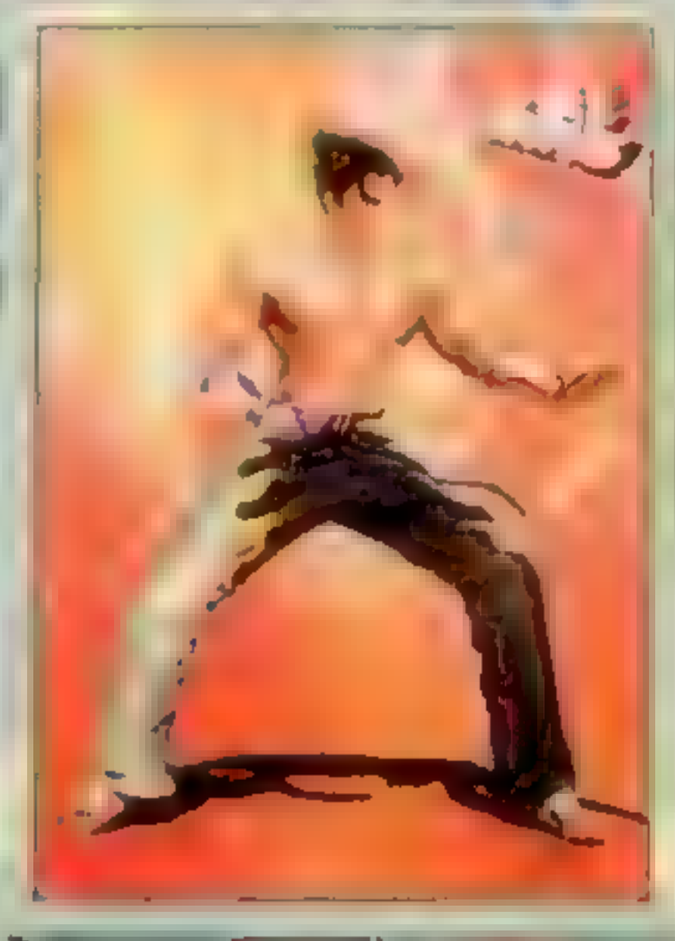
From 天津 张清彩

北斗

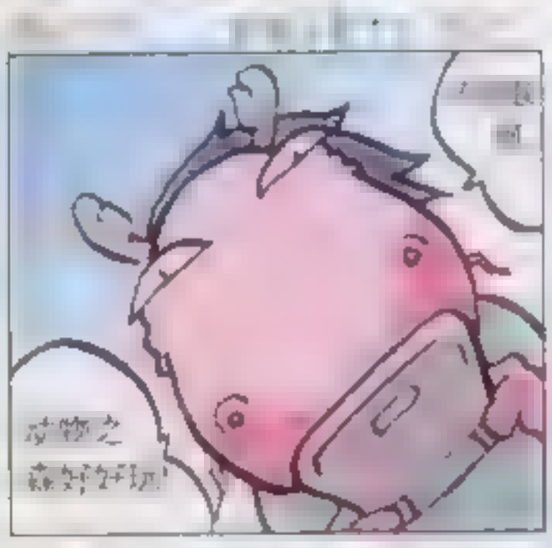
大墙画廊

新年之后，『大墙画廊』又和大家见面了！不知道大家的春节都过得怎么样啊？看到信箱里有这么多稿件，难道大家在春节期间还忙着画画吗？看来投稿的作者只能耐心等一下了，因为节前的好多投稿还没刊登呢，大家不要着急，只要作品优秀，小沛是不会让它沉入海底的。另外，小沛再声明一次：大墙的所有来稿我们是一概不退的。如果您非常珍惜原稿，请自行保留，只寄扫描的电子版画稿就可以了。



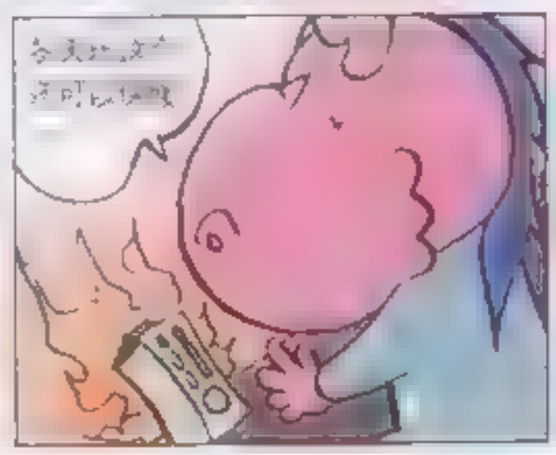


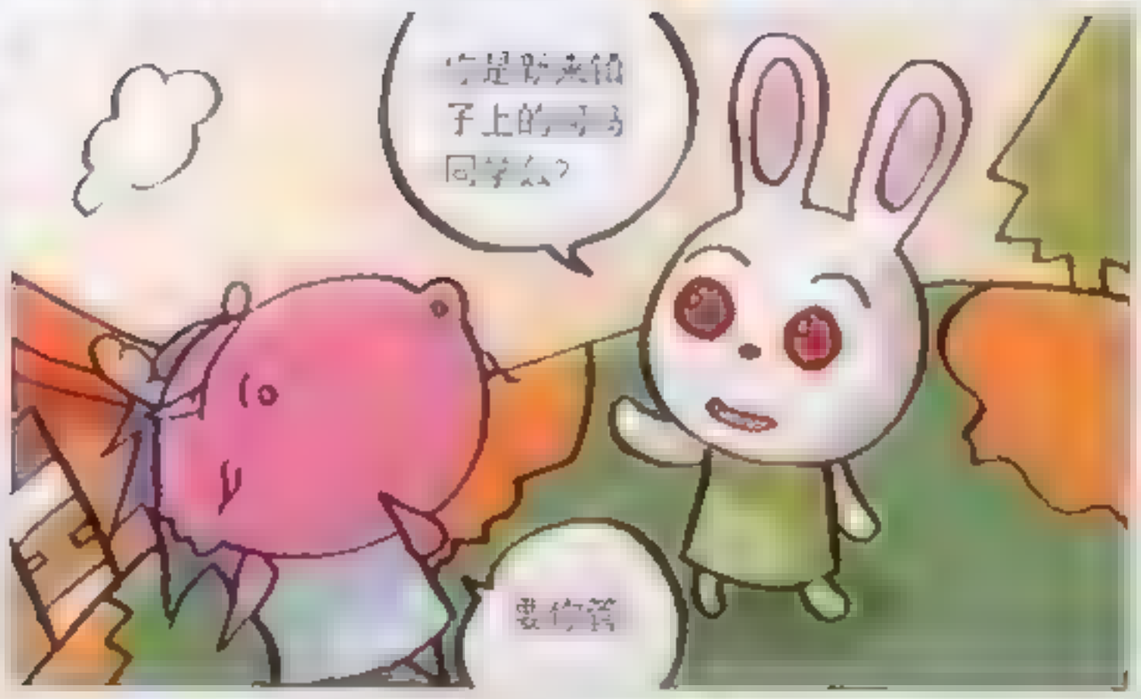
玩家网络通记 例



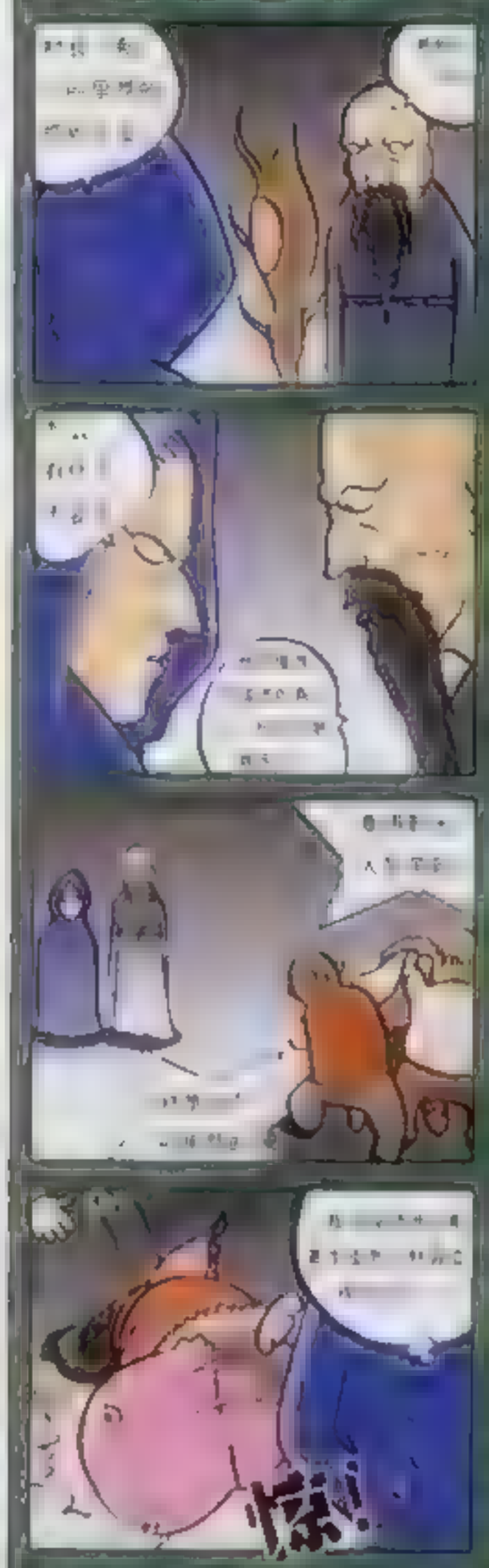
トラコンク

エスト

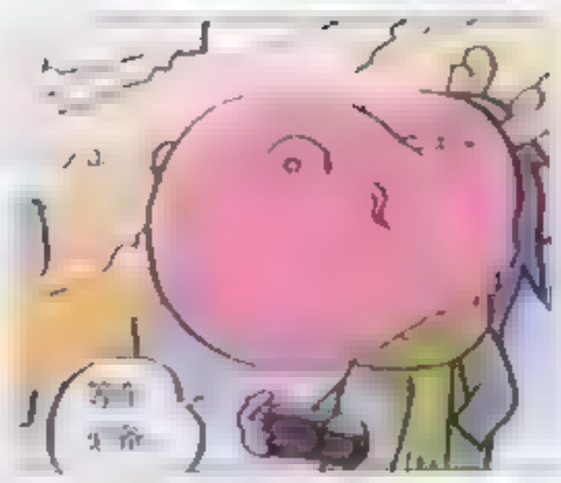




【变化危机4】




下雷
殺


等自
文命


丧尸小强

米花通信

各位读者大人，新年快乐！小沛在度过了忙碌的春节之后马上为大家献上最新出炉的米花。希望你们在新年的喜庆气氛过后也都有一份好心情。说到忙碌，小沛这次过年的日程[illegible]安排得特别[illegible]，假期中唯一能够天天玩一会儿的就是NDS。老妈虽然已经年过半百，但也对这个双屏幕机充满了兴趣，特别是[illegible]去能新奇的游戏。于是小沛决定把所有接触过的NDS来一个比较，向读者推荐一下最适合NDS的6款经典作品，希望为大家选择买卡提供些帮助。同时，这些游戏也是小沛钟爱的收藏。

专为NDS而生的游戏

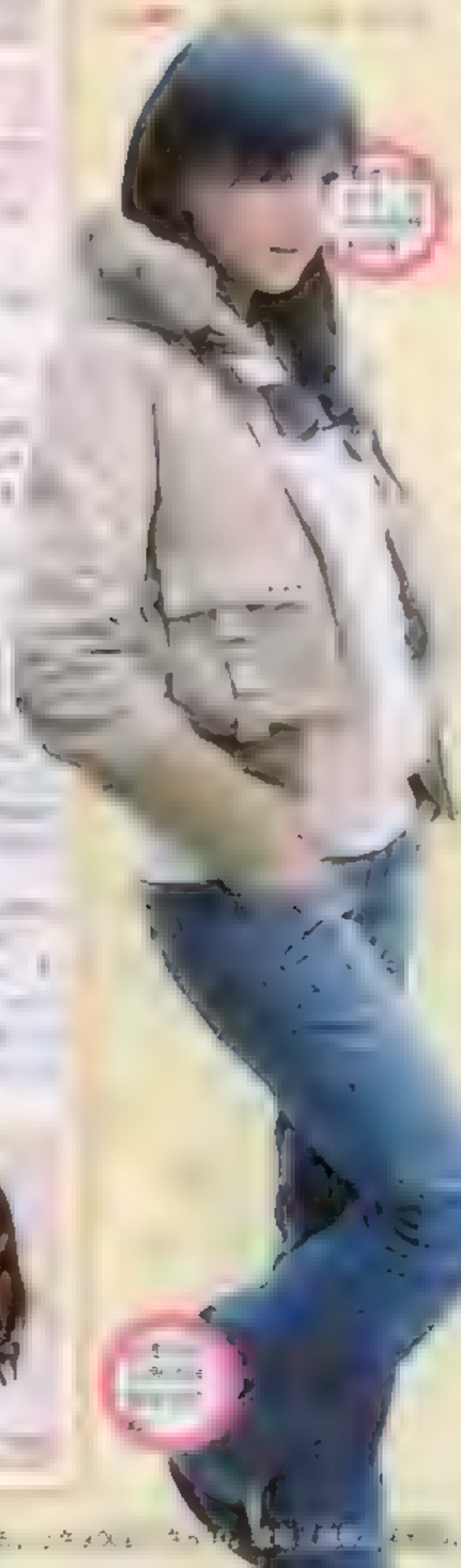
[illegible]

上面一共推荐了6款游戏，其中[illegible]都已经被人们所熟知的名字。不过有着数在NDS的游戏百款作品，要真到"专为NDS设计的游戏"[illegible]

[illegible]自己喜欢的卡带，更了解的游戏。而有了好游戏，我们的生活当然也就更快乐。

超G女生

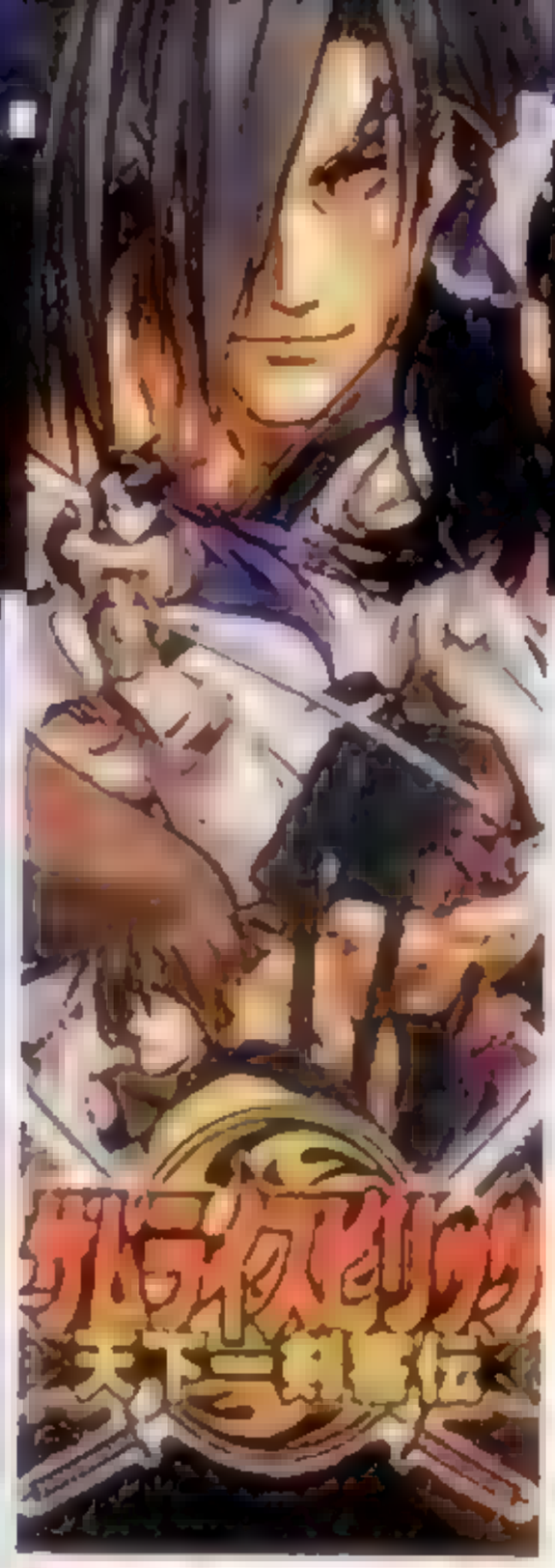
能感染所有人的神奇女生



格斗天书

"天下第一剑客传"是继"KOFNW"之后SNK利用SUMMY会社"NEWWAVE"基板制作的第二款重生品牌之作，从本期开始，我们将从游戏的基础系统开始，对这款重生剑刷作品进行详细的研究。 □文/大怪

所谓格斗竞技类游戏，最终学相通，每个技体的魅力



◆A+B

◆1+E
◆3+E
◆2+E
◆4+E
◆6+E
◆A+B
◆A+B+C
◆A+B+C
◆A+B

◆1、2、3+E
◆4、6+E
◆A+B
◆A+B
◆A+B

◆1E
◆3E
◆2E
◆4E
◆A+B

◆A+B
◆B+C
◆B+C
◆3+C
◆E
◆4+E
◆236+E
◆236+E
◆4+START
◆6+START

◆E
◆6+E
◆E
◆A+B

◆1+E
◆3+E
◆2+E
◆4+E
◆6+E
◆A+B
◆A+B+C
◆A+B+C
◆A+B

◆1、2、3+E
◆4、6+E
◆A+B
◆A+B

科普园地

不知道大家这个季节过得如何？在刚刚过去的春节（电玩）的大多数个假期，相信各位对于我们这些游戏迷来说可以说是非常幸福的日子吧。已经上市的机器有许多变可靠，还在上市的玩家大多也可以得到期待已久的[illegible]，相信作为一个玩家都在这些"新游"之后的第一步就是内置的新软件与新外的产品了，比如XBOX360、PSP、NDS等新生代主机（姑且把PSP和NDS算做新生代主机吧[illegible]）也自然避免不了玩家们的关注。

今天在这里我们重点说一下PSP。作为索尼出来占领大量掌机市场的先头兵——PSP具有了其一惯的"时尚"风格外观，并以强大的机能，多样化的功能娱乐，捕获了很大一批玩家与数码爱好者的心。

（文/Magic Box

怎么狠怎么来——

PSP数据存储介质大比拼

PSP Pro Duo Memory Sticks

虽然说这个有点大炮打蚊子的嫌疑，但是作为PSP上最大普及的[illegible]不能不提。我们用于PSP的[illegible] Memory Stick Duo已经逐渐被[illegible]，所以我们重要介绍的记忆棒就是指Memory Stick PRO Duo。

Memory Stick PRO Duo尺寸为20×31×1.6mm，传输[illegible]可以达到[illegible]。在我们的市场上，目前通常在市场上可以看到的有SONY1G/2G记忆棒、几种零售的SONY1G/2G记忆棒、SANDISK1G/2G记忆棒、SANDISK2G记忆棒以及雷克沙1G记忆棒几种字样。

在我们所测试过的记忆棒当中，以SANDISK 1G的记忆棒读写速度最快为最稳定，而雷克沙（LEXAR）1G的记忆棒的传输速度要比SANDISK 1G的记忆棒要快，但是也算是运行稳定且价格比较实惠的一个代表。这两款产品质量都要比SONY的原装1G记忆棒要略好一些。[illegible]的不同可能会出现[illegible]在这些年代玩家在挑[illegible]接口保证者即它了。

[illegible]记忆棒，传说中是[illegible]芯片制作而成，所以其存储速度与SANDISK的记忆棒也算是不分伯仲，但是由于笔者的一款SONY 1G[illegible]记忆棒曾发生过数据全部丢失的情[illegible]，所以对"SONY组装记忆棒"还[illegible]有一种偏见。不过看到其它好友纷纷购买后并没有发现类似情况，于是就只有哀怨自己可能是人品不好的缘故了。

[illegible] SONY公[illegible] 58欧姆超大容[illegible] 希望SONY未来的[illegible]对成功，也可以让消费者得以有更[illegible]

PSP 4GB Hard Drive

这款由Datel出品的拥有4GB容量的PSP专用微硬盘连接装置在国内我们也能够看到，PSP 4GB Hard Drive的套装中包括一个PSP用的4G微硬盘装置以及让普通PSP电池容量大一倍的高容量电池和一块附送的驱动盘以及一根USB2.0的连接线。

PSP在安装此设备后将大大增加其存储[illegible]容大小的需满，可以[illegible]更多的文件存入到PSP中。PSP 4GB Hard Drive装置当中所使用的介质是[illegible]HGS MAGIK的4G微硬盘。这款微硬盘的技术参数如下：

◆容量…4.0GB

◆接口…ATA PIO Mode 4, UDMA66

◆媒体介质…玻璃

◆转速…4,200转

◆寻址时间(平均)…10毫秒

◆电压…3.3VCD

◆运行…420mA

◆待机…150mA

◆尺寸…42.8×36.4×5.0毫米

用这样一款微硬盘来代替记忆棒存储数据，虽然在容量上有了惊人的改善，但是也增加了一些读取速度的缺陷，但在大多数玩家眼里，这些小小的[illegible]是完全会值得的。因为这可以把当前PSP的存储量提升一倍（电量也提升一倍）。不过其缺点也是显而易见的，那就是加装了这款产品的PSP的体重也会随之[illegible]这对于一些钟爱的玩家是绝对不允许的。

PSP上存在此两大块[illegible]

NEO-MS 4in1 PSP pad (SD/MMC/CF/MicroDrive)

neoflash的这款产品也算做得比较"绝"的了，在PSP的底部加入类似PS手柄的装置[illegible]SP机座，并支持读取像SD卡、MMC卡、CF卡、微硬盘等存储[illegible]使PSP存储兼容面变得更加广阔。[illegible]了N多种存储介质的选择，[illegible]上面介绍的PSP 4GB Hard Drive的一种升级产品了。

[illegible]配置电池的方式使PSP[illegible]的听说著名的破解小组Team Xecuter小组也将推出一款类似的产品，不过后来不知道为什么没有了消息。

PSP Bank with 40G hard drive

今年年初，一个名为L-C.bz的小机商弄了一个更为奇特的设备，那就是这款名为"PSP Bank with 40G hard drive"的装置。从这款产品的名称我们也可以看出来，这是一个能够使40G的微硬盘连接至PSP的家伙。玩家可以通过这个设备将PSP的游戏镜像ISO文件以及视频文件保存到硬盘里面进行存储，PSP BANK自带一个电池并可以进行充电，还能直接连[illegible]

这也算是目前为止用于PSP上存储量最大的一款产品了，难道以后大家玩PSP的时候都要手里拿着PSP，包里放[illegible]种东西来进行游戏不成

这个就是由[illegible]有很大魅力。

PSP破解过程回顾

记得在当时SONY公布PSP的规格时表示他们的产品将要拥有[illegible]尺寸的专用媒体UMD光盘和配有记忆棒插槽以及USB2.0插槽后，就引起了众多玩家的讨论。多数玩家认为PSP配备了这些接口后，除了可以缩小PSP多样化功能外，也让它变得更有"搞头"，当时正是XBOX和PS2通过硬盘实现运行游戏的热潮最为专用，所以PSP通过记忆棒来执行游戏的设想也自然变得理所当然了起来。

之后，PSP于04年的12月在日本发售，同时玩家们便进入了一个漫长的等待过程中，其中不乏喜悦、期待、失望与再次希望。整个过程我们现在都已经很清楚[illegible]做了很多游戏网站的头条。

先是有玩家通过一款赛车游戏的WEB升级页面的漏洞可以进行WEB页的浏览，之后又是各种基于PSP1.0版的自制软件和模拟器层出不穷，一直到最后UMD光盘上的文件已经可以顺利读取，大量的[illegible]开始[illegible]。去年6月，PSP1.50版也宣布破解成功，玩家可以在1.50版系统上的PSP中运行各种自制软件。

到了2005年6月30日，PSP通过读取记忆棒里的游戏镜像来运行游戏的这种想法终于成为现实。这也让大部分的玩家欢呼雀跃，为此，大批玩家都疯狂抢购PSP主机以及大容量的记忆棒[illegible]

不过过了没有多久，大家发现1G的记忆棒用在PSP上也只能算得上是勉强够用，几个视频加上几个容量不大的游戏，再配以少量音乐与图片文件就可以把1G的记忆棒塞得满满当当，玩家需要COPY一两个游戏还要考虑游戏的容量是否过大，视频是否耐看，音乐是否经典以及图片是否整齐，说白了全都是纠结事儿。时间长了自然不是办法，于是爱好者们又开始在存储介质的容量上下起了功夫。

从最早的为了节约成本将SONY的长棒弄上转接来让PSP接受识别的装置，到后来的40G微硬盘的出现，大家是怎么"狠"怎么来，不把PSP用到性价比最高绝不罢手。

超级马里奥20周年 传说秘技大公开

2 马里奥的穿墙行

3

4

5 连续两次大跳

战国英杰传

Vol.5

符合鬼柴田名号的壮丽人生!!

重要相关人物简介及雪飞杂谈

■胡言乱语、雪飞杂谈

电玩产业论

个速前进[硅谷+好莱坞](Siliwood)的力量

构成游戏市场的四个领域

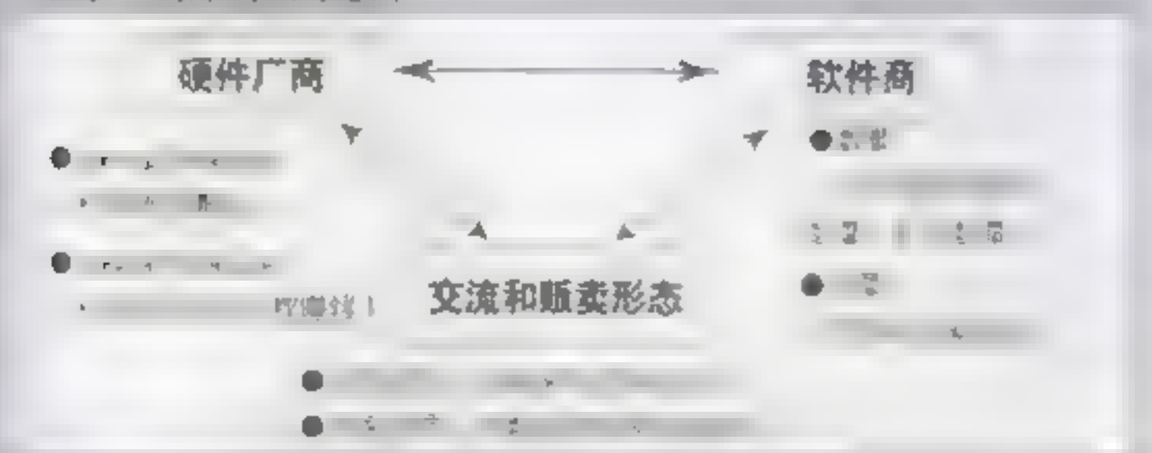
第二讲 商业模型

给商业模型的历史

一边产生一边消失的商业

游戏经济学[]之思想的命运

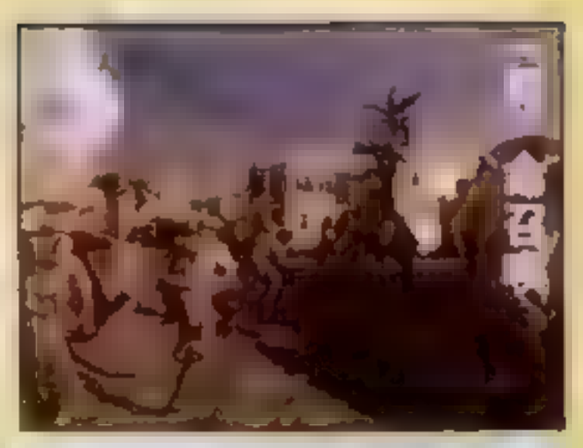
●游戏产业的商业模型示意图



秘技天地

不知道大家的年过得如何？饺子吃了没？最近游戏的发售速度在2月份以来减慢了很多，看来下波游戏的热潮要等到3月份某砍人游戏和某知名RPG上市的时候才会到来了。

麦猴子



最终幻想

の	ロサ アイテム 从商店中购买PR
ンヤングルコ ト	ンュライカ の の
の	1 ストンプクリア 猎人排名达到第1位＞从MIO那里得到
妖精の爪の垢	猎人排名达到第1位＞从MIO那里得到

◆キサラ

ワイルドセハ ン	フルカカ 从商店中购得
ファントムロ フ	将のレ ディハンター
女王の衣	マリークレン＞女王の衣服＞从商店中购得
アリーナズ・リ ブ	对战リスト全部完成＞从MIO那里得到
小箱	神殿エクストリ ムを天

◆ゼクラム

夜叉の黑衣	ガマノート收集完毕＞从MIO那里得到

◆ルルカ・ライサ

皇王を受けるもの涙	黄金首全部完成＞从MIO那里得到
鳴にひびしもの涙	昆虫大将Sランク2回目战胜

◆ [illegible]

エナン ア マ	ファクトリ コンプリ ト

◆サイモン

の	ヘタン・マイナ 遗失屋コルビス
セロス ツ	珍稀道具收集完毕＞
ノヤウの	エクストリ ム

◆ [illegible]

の	セフ ト ライドスタイルゼラ ド＞从商店中购得
モバイルウエア	ランク

◆ティーゴ・アーシス

デストロイア タノチメント	ひらめきフロー全部完

●隐藏的エクストリーム模式

列のカギ。可以对率完的エクスト ム（极

フラン テ・ヒエロズ」战斗

在20F大厅与「ネクロマンテイス」战斗

在30F大厅与「ガンテツ」战斗

在40F大厅与「バラダリフオン」战斗

ハント ル

在60F大厅与「ゴキ-ラ」10体战斗

キロチン エティ

ヒストレオ タ

在90F大厅与「ジャボ-」战斗

在100F大厅与「ドッペルゲンガ-」战斗

得到「キサラの水晶」、「ピ-チサンタル」

新[illegible]模式

●[illegible]模式

将游戏通关一次之后，将追加2个新的模式。

◆困难模式（ハ ト モ ト）

敌人的攻击力为通关的2倍。

[illegible]

"ロ-ドゲ-ム"并且START，就可以进入该模式。

◆无限模式（マキシマムモ ド）

[illegible]

用必杀不受限制。

在标题画面下按"R2+L2"，选择"ロ-ドゲ-ム"并且START，就可以进入该模式。

[illegible]

生化危机4

[illegible]

才能对付，要事先到射击练习场一次干掉敌人（包括一个电锯男）。其实那块石[illegible]

[illegible]

刀人对付的话。[illegible]

弹药（在头一周目尤其如此），而且还[illegible]

张感全部虽然无存。不过如果各位对雷[illegible]

不妨如此试试。

王国之心2

リフレクトカ ト		[illegible]	
スラッシュアッパ-	4	在连续技中按□键，将敌人打到半空中	进攻
エアサイトスラ ッ		[illegible]	
フィ ンュブライス		[illegible]	
リヘッンスフ ッ		[illegible]	
スラップショット	2	迅速锁定并攻击敌人	进攻
ドッジスラッシュ	2	对周围的敌人进行光芒倒攻击	进攻
スライトダッシュ	2	突然移动到m处的敌人前，发动攻击	进攻
ストライクブレイク	3	破坏敌人的防御进行的攻击	进攻
エクスブロ ッコン		[illegible]	
エリアルスイ-プ	2	对空中目标进行横扫攻击	进攻
エアスパイラル		[illegible]	
エリアルフィニッシュ	3	在空中对一个敌人发动爆力连续攻	进攻
ガ ドカウンタ -	4	防御时按「たたかう」向敌人反击	进攻
オートブレイヴ	1	在危险时可自动变身为ブレイヴフォーム	进攻
オートウイズダム	1	在危险时可自动变身为ウイズダムフォ ム	进攻
オートマスタ -	1	在危险时可自动变身为マスターフォーム	进攻
オートファイナル	1	在危险时可自动变身为ファイナルフォ ム	进攻
オ トサモン	2	伙伴被打倒时，自动召唤攻击	进攻
トリーティリミ ト		[illegible]	
ハイジャンプ	2	跳跃高度随按键时间增加	成长
エアスライド	2	按住□键可以高速移动	成长
エアドッジ	3	在空中按×键的瞬间再跳1回	成长
グライド	3	在空中按住□键，可以借助风势飞行	成长
ライブラ	2	可以看清敌人的HP	支援
エアリカバ -	2	被打飞时按×键可受身	支援
コンボプラス	1	连击的最大连击数增加1回	支援
エアコンボプラス		[illegible]	
コンボア プ		[illegible]	
エアコンボア プ		[illegible]	
アクションア プ		アクションコマンド [illegible]	
フィニッシュプラス	5	在连续技后连续使用终结一击	支援
コンボマイナス		[illegible]	
チャ ンハ サク		[illegible]	
ダメージドライヴ	3	体力衰弱时ドライヴ增加	支援
ドライヴブ ースト	3	MP不满时，ドライヴ每回复速度增加	支援
フォ ムブ スト		ドライヴ [illegible]	
サモンブ スト		しょうかん [illegible]	
コンビブ スト		れんけい [illegible]	
チャンス		[illegible]	
リ フヘ ル		[illegible]	
オ トロ クマン ク		[illegible]	
プライズアップ	3	得到更多的宝箱	支援
ラックアップ	5	幸运度增加	支援
ファイアアップ		ファイア [illegible]	
ブリザドアップ	1	ブリザド [illegible]	
サンダ-アップ	5	サンダ-系魔法威力增加	支援
アイテムア プ		[illegible]	
ダメ ジアスピル	3	受伤时MP回复	支援
ヘイスト		[illegible]	
ディフェンダー	3	体力低下时间防御力增加	支援
ラストリ ウ	1	[illegible]	
コンボリーヴ	4	即使遭受致命连续技，也可以保存1点HP	支援

日文地狱

COMING BACK TO J-HELL

何か食べよう?

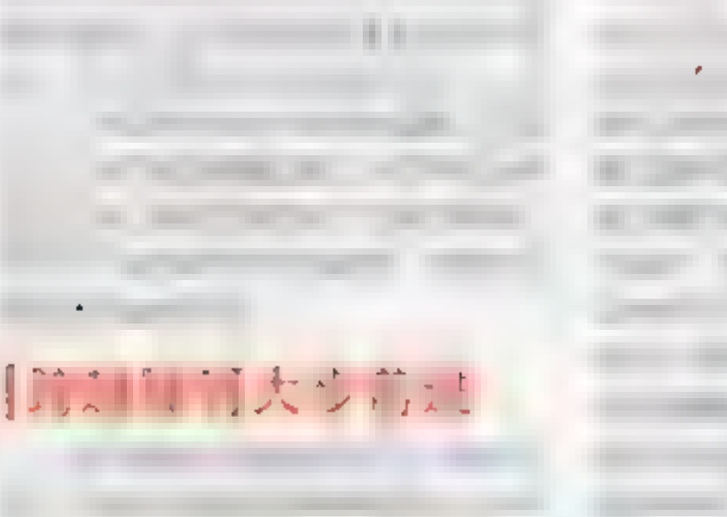
大家的年过得怎么样？在新春降临中华大地的时候，在地狱中继续修行的几位白痴却在策划着另外一个阴谋。最近木头似乎生活得很High，热心的众人为他找到了一个消解烦恼、造福大众的好办法…

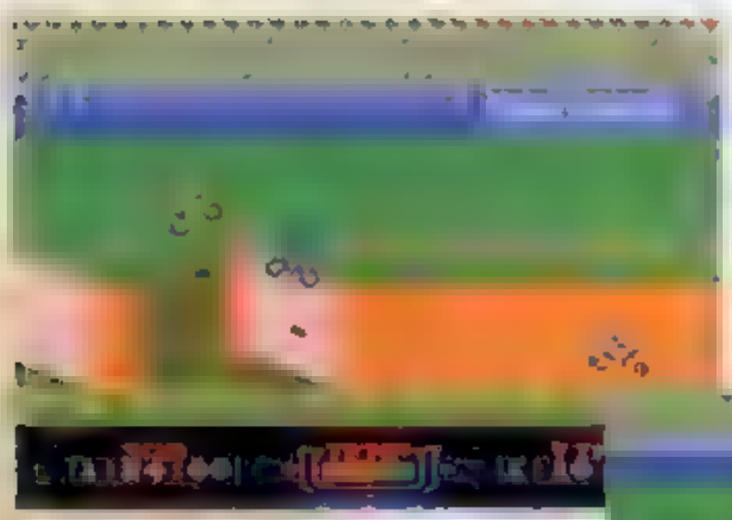
日文：ぜひはらいっぱい食べてください。
中文：请尽量放开胃口，大吃一顿！

百万殿堂

紧张激烈与快乐欢笑并存！

疯狂竞速与头脑挑战同在！

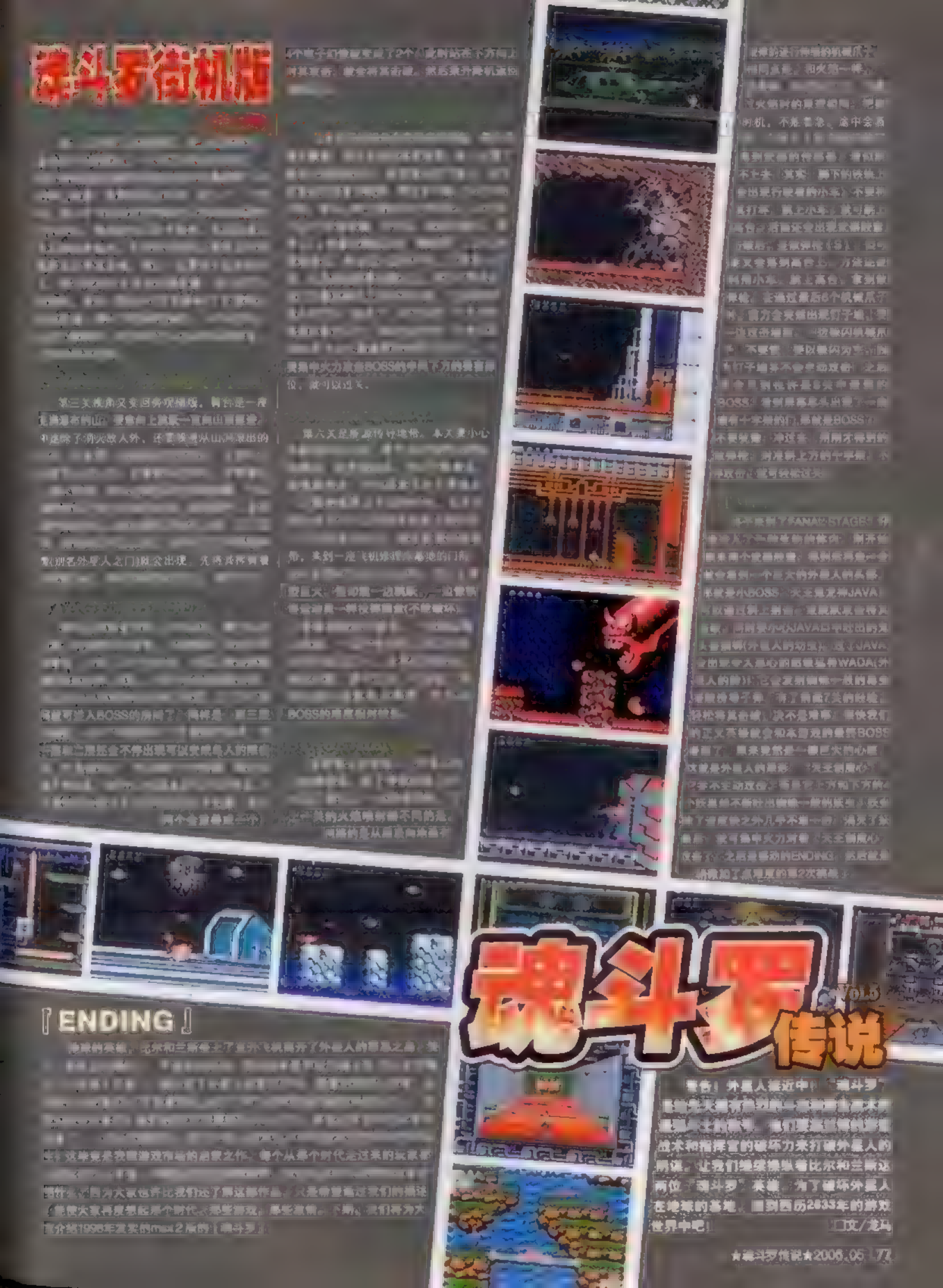




比赛：赢笑一摊

比一比谁更坏

越野机车连续障碍

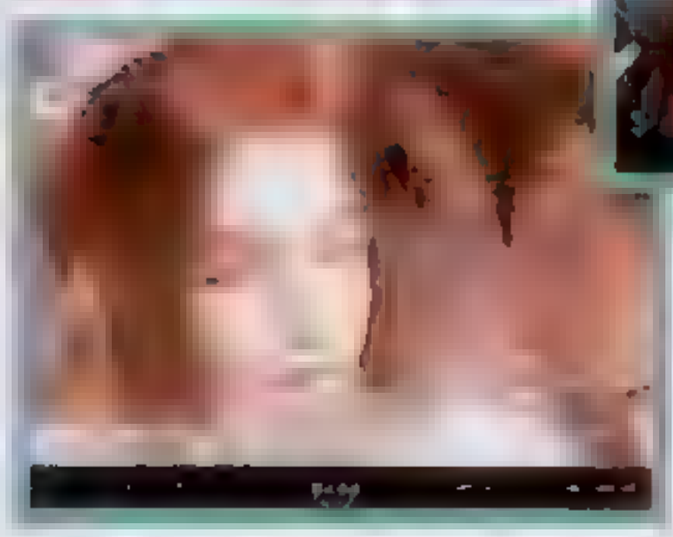


『ENDING』

魂斗罗传说

VOL.5

□文/龙马



带刺的玫瑰花

开往春天的地铁

[illegible]纯净、更加真实的世界。

第一次见到蒋蒋是在三年前的那个夏末秋初，那个时候，我们都是像春花一般灿烂的大一新生，从五湖四海的故乡中纷纷将自己连根拔起，来到了北京，来到了海淀的某所象牙塔之中，开始了自己为之向往的大学生涯。

西北汉子就是在这时走进302的，他表情肃穆地站在寝室门口，头顶门框，虎背熊腰[illegible]总之，如果往他身上抹上一层水泥，他便完全有能力去COSPLAY街边巨像中的石像BOSS。

[illegible]又比如，大一时代只属于大学生活的初级阶段。众所周知，对于[illegible]大学生来说，[illegible]于是在[illegible]之下，我们只好在寝室的被窝中小憩一阵，[illegible]大片大片的光阴时光。

在那上个世纪八十年代中期，大家[illegible]嘴上的歌曰"你去曾见地铁，[illegible]

[illegible]时候。不过话又说回来，其实传说中的街机厅也不过如此。由于那时候SNK在当时还没有横空出世，因而CAPCOM的游戏便理所当然地占据了街机厅里的半壁江山。那个时候，《街霸》、《吞食天地》、《名将》[illegible]的人群、还有这般疯狂的景象，勇气包裹一只[illegible]自己的身躯[illegible]。当时，年仅六岁多的蒋蒋同学曾一次走进了街机厅，由于那时的他还未曾像现在这样生得人高马大、虎背熊腰，于是自然没有实力挤到[illegible]

他只好退而求其次，默默地[illegible]《快打旋风》的机台前，从口袋里摸出一枚[illegible]的钢币，而后便将它投进了那黑洞洞的投币口。

[illegible]这一切的一切，[illegible]了一种[illegible]。"我一定要[illegible]小红人（[illegible]）这样的打架高手，[illegible]！"蒋蒋幼小的心灵中，猛然间便萌生出了如[illegible]

[illegible]快打[illegible]决定命运，[illegible]不禁让人感叹世风日下，人心不古。

然而，快打旋风带给蒋蒋的，不仅仅是一段美好的[illegible]。除此之外，还有一份[illegible]

"快打旋风的第二关是在地铁里打的，整个场景都是[illegible]的，那感觉，真是太爽了！"第一天熄灯之后，蒋蒋又在滔滔不休地念叨他和快打旋风的那点破事儿，时不时还要[illegible]加上几句感叹曰："啊，地铁，地铁！"那个时候，我不幸[illegible]，上铺在他床的[illegible]床板上生不如死，两[illegible]

[illegible]"啊，地铁！地铁！"

[illegible]终于见到了真的地铁。

[illegible]我们走进[illegible]至地下的地铁口，[illegible]。[illegible]我们[illegible]走向地铁站台，[illegible]一大[illegible]。

我们挤在人群中等车，[illegible]。然而在这时，蒋蒋却表现出了一种令人匪夷所思的兴奋，他[illegible]一个与他[illegible]的路人，[illegible]

了一种兴奋的状态中，[illegible]一些不知所云的话，兴奋地嚷着一些不知所云的歌。他是那么的快乐，快乐得像个疯子。

"俺真是见着地铁了，遂了十多年的心愿啊，这么两刚你们也好，要不回头再给丫憋坏了。"北京哥们儿[illegible]小声对我耳语道，让我们[illegible]点头。

后来事情的发展实在是有些出乎我们的意料，自从那个[illegible]的地铁之行之后，蒋蒋便[illegible]了地铁依赖症。平日里[illegible]的时候，他便常常会跑去地铁站，花上三块钱，一呆就是大半天。到了后来，[illegible]的时候，蒋蒋也会跑去地铁站，花上三块钱，一呆就是一整天[illegible]，他不是在地铁站，就是在通往地铁站的路上。我们不[illegible]

[illegible]然而[illegible]。上文中我已经[illegible]，蒋蒋[illegible]。于是[illegible]之下，我们只好[illegible]西北汉子的[illegible]，[illegible]在北京[illegible]的地铁线路中来来去去，[illegible]。蒋蒋在地铁站中的[illegible]，[illegible]一年之久。当我们都[illegible]的时候，蒋蒋[illegible]在每一个[illegible]的时候，蒋蒋[illegible]的地铁[illegible]。每个人都有自己的生活方式，[illegible]。

[illegible]从[illegible]

[illegible]SARS的[illegible]

[illegible]已经达到了[illegible]的喜悦，[illegible]，生命不息，[illegible]不止。

一段香喜故

换上了一副不苟言笑的表情。他们面对任何一个试图进入校园的人员呈[illegible]状，扑上去便要查看学生证或者工作证，而后便会拿出一杆形似手枪实则是体温计的东西[illegible]动作久，若毫无异常的话，这才肯于让，屏[illegible]地摆手放行。后来SARS肆虐的情况似乎很是不容乐观，于是那帮[illegible]了碰头之后便决定像其它高校那样下令封了校。因此，在某一天的清晨，学校的两个大门就[illegible]红灯，[illegible]校园内外分隔成了两个世界，从睡梦中醒来的众学子刚一睁眼，便被宣告失去了人身自由。

西北汉子被一道[illegible]隔离在了地铁站台之外，在这段[illegible]的时间里，[illegible]开了

[illegible]千里相隔，呆若木鸡。在后来的日子里，[illegible]同学依然兴致勃勃地向我们介绍着他生命不息，战斗不止的花样年华。这些故事会有着截然不同的故事情节，但却都有着一个相同的结局——"感谢游戏厅，感谢那个游戏公司！也就是亲爱的CAPCOM[illegible]正是因为有了它们，我才得以拥有这一段如此灿烂的青春回忆。"并非游戏爱好者的蒋蒋如是说道，双眼中[illegible]

[illegible]

[illegible]

[illegible]

混乱法则：打倒罗贝鲁特十回！！

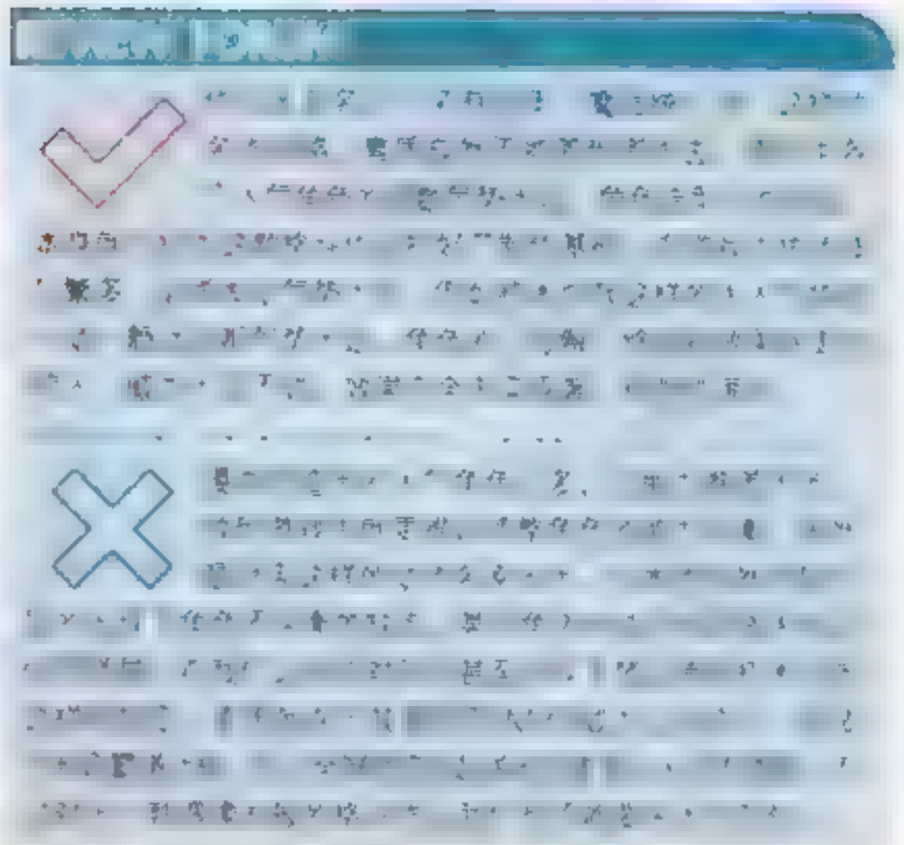
うえきの　ゼロヘルト

ARTONELICO 在世界末日继续唱响的少女

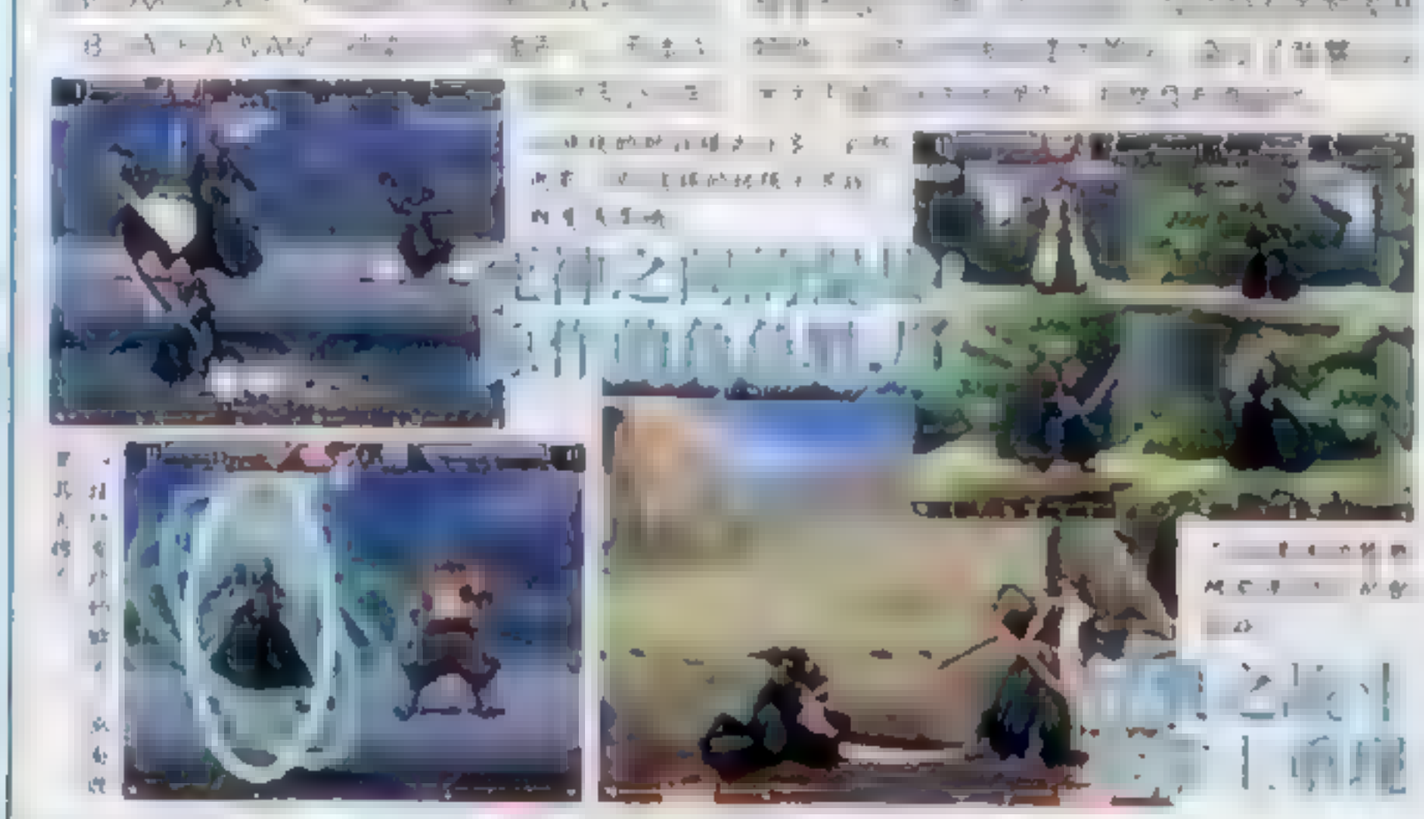
アルトネリコ　のがわりでうたいつづける少女


游戏清单
SCEMOKADAMO
初新立异的独特故事
仪式
冒险学生时代
新机动幻想曲之章：青春企鹅传说
动画工房作品展出示录！
忠实的
强烈热血
冒险世界
认认真真学习
经久不衰的校园故事

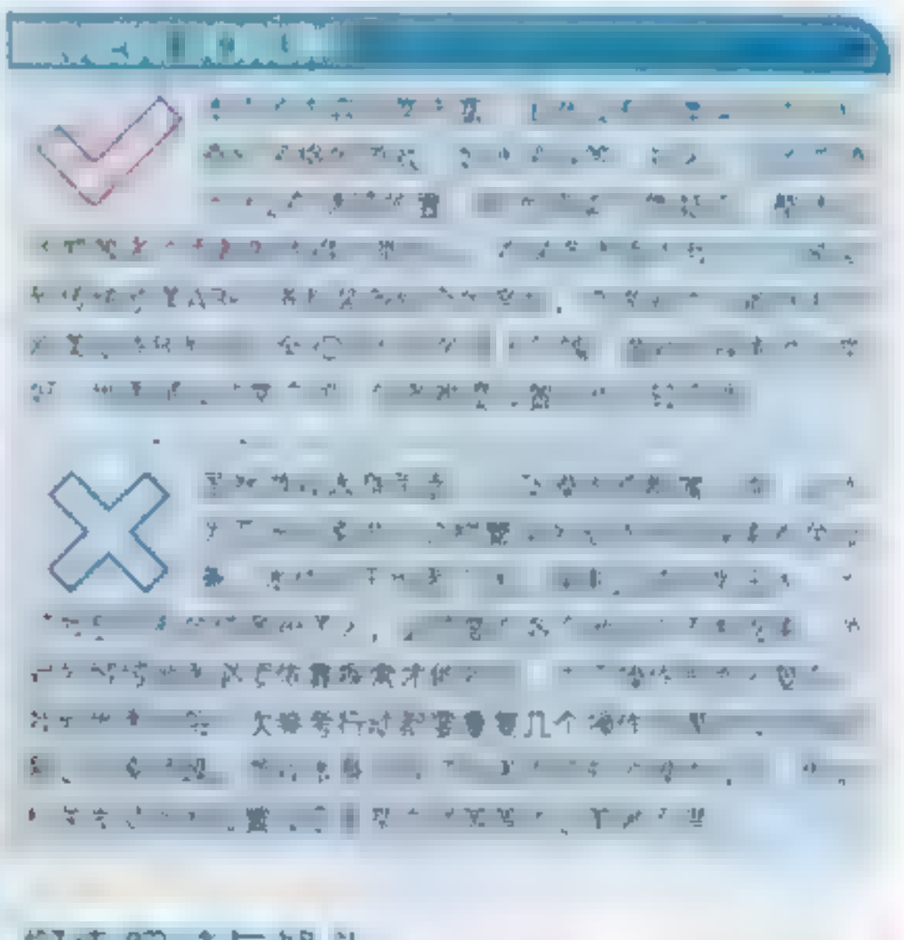
BleachDS·苍天给予的命运



人气角色大混战



圣堂骑士2



探索解谜与战斗

PRESENT

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运

量速时间
购买电软

填写当期
回函卡

在截止期
前寄出

就有可能领
取奖品

2月份

参加本期《电软》（电子游戏软件）当期回函卡抽奖活动，有机会成为本期幸运读者。为了，中国电软将以及各个[illegible]自行参与者，也将成为我们的幸运者之一。请[illegible]活动中的奖品[illegible]具体[illegible]关说明，注意事项[illegible]

1

5

3

2

5

4

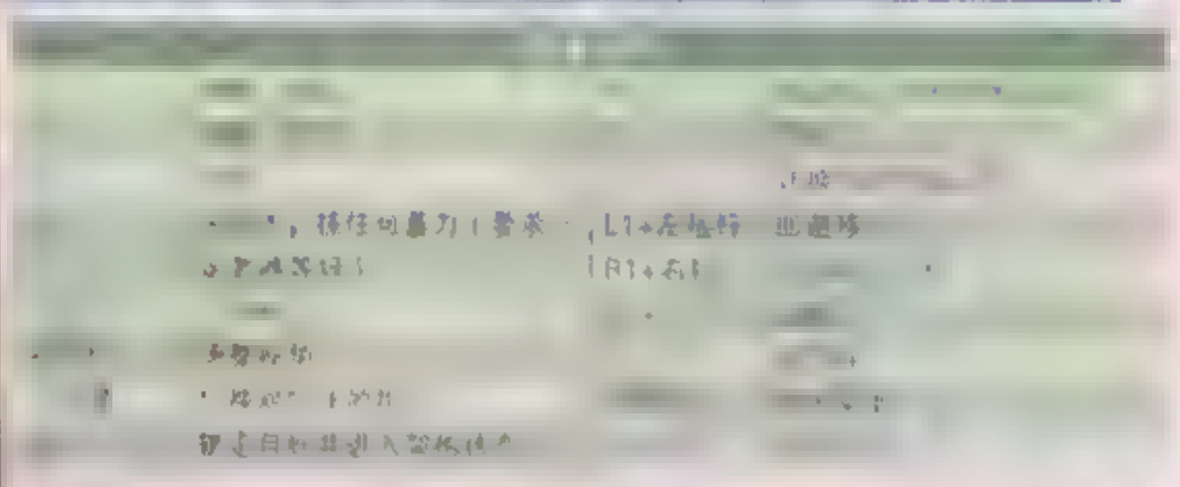
新鬼武者不愧一个“新”字，流程的推进方式、作战的主导思想、技术的细节要求……等等方面都做出了重大的调整，或者说，改变。要说给我们以最大熟悉感的，恐怕就是这个依然未变的征讨幻魔的世界观了

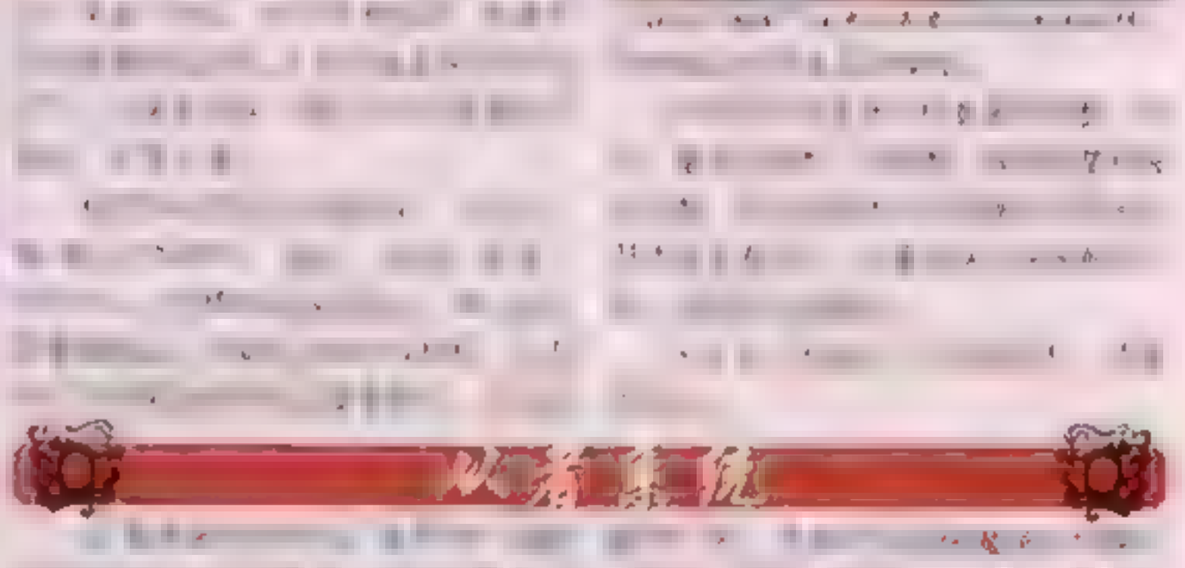
稻船敬二其实是个实在人，他说鬼武者在三代已经“完结”，现在看来当非虚言。新的鬼武者已经是有相当决裂性的新作品，以至于一些系列老玩家都不能接受，或者是有所诟病

但其实，何妨换个角度去思考和看待，接受改变不是那么难的事

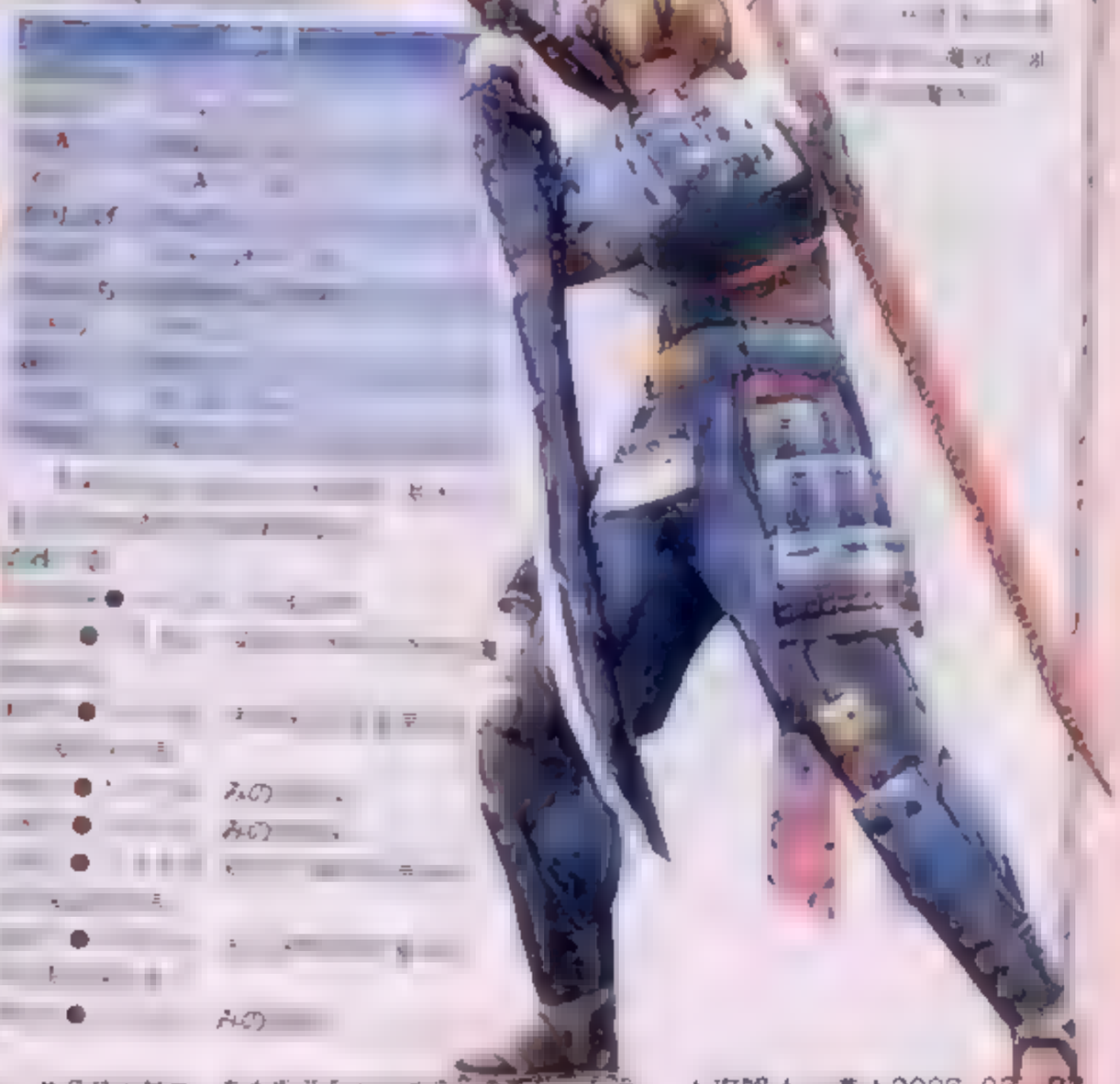
这次的游戏类型，俨然已经变成了RPG+ACT+AVG，喜欢在一款游戏上投资大量时间的玩家要高兴了，这个作品显然给了他们很大的发挥空间。比起之前的系列作品来，新作在故事讲述以及人物性格塑造方面明显有了大幅提高，令人投入感倍增。

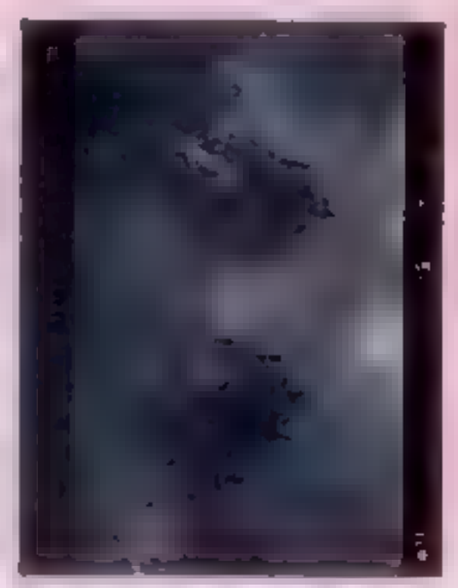
□文/七曜逆蝎者　□责/唯夜

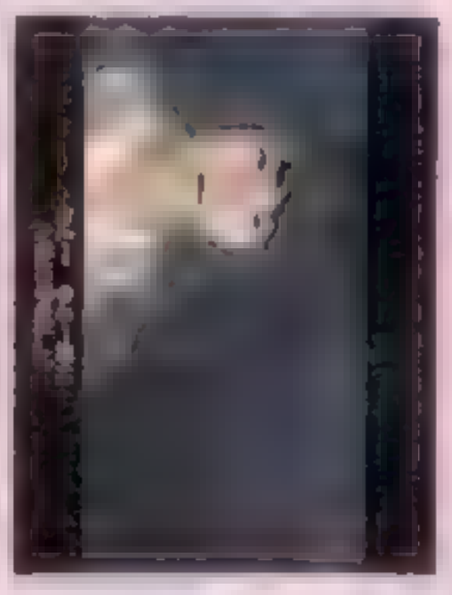


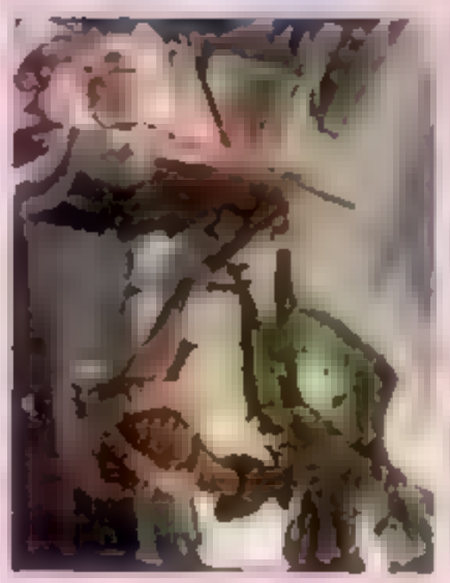


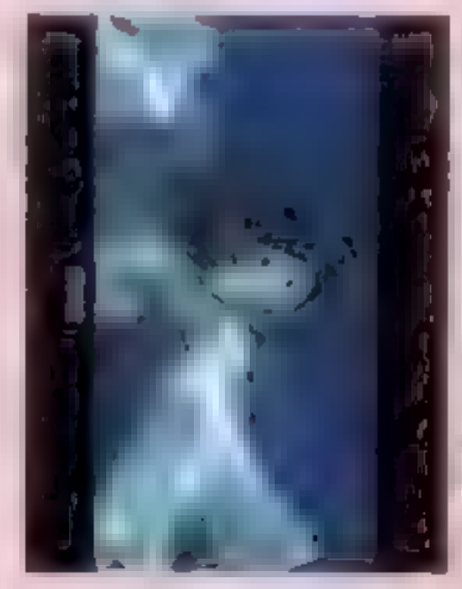
灰烬之苍鬼·结城











到二楼，听到有人呼救，原来是罗伯特[illegible]起中了陷阱，掉落到二楼，惊醒了一群巨大的蝙蝠幻魔，合力杀死幻魔蝙蝠后，蝙蝠的体液溅得到处都是，大家[illegible]

[illegible]

BOSS战■[illegible]

BOSS战■[illegible]

BOSS战■[illegible]

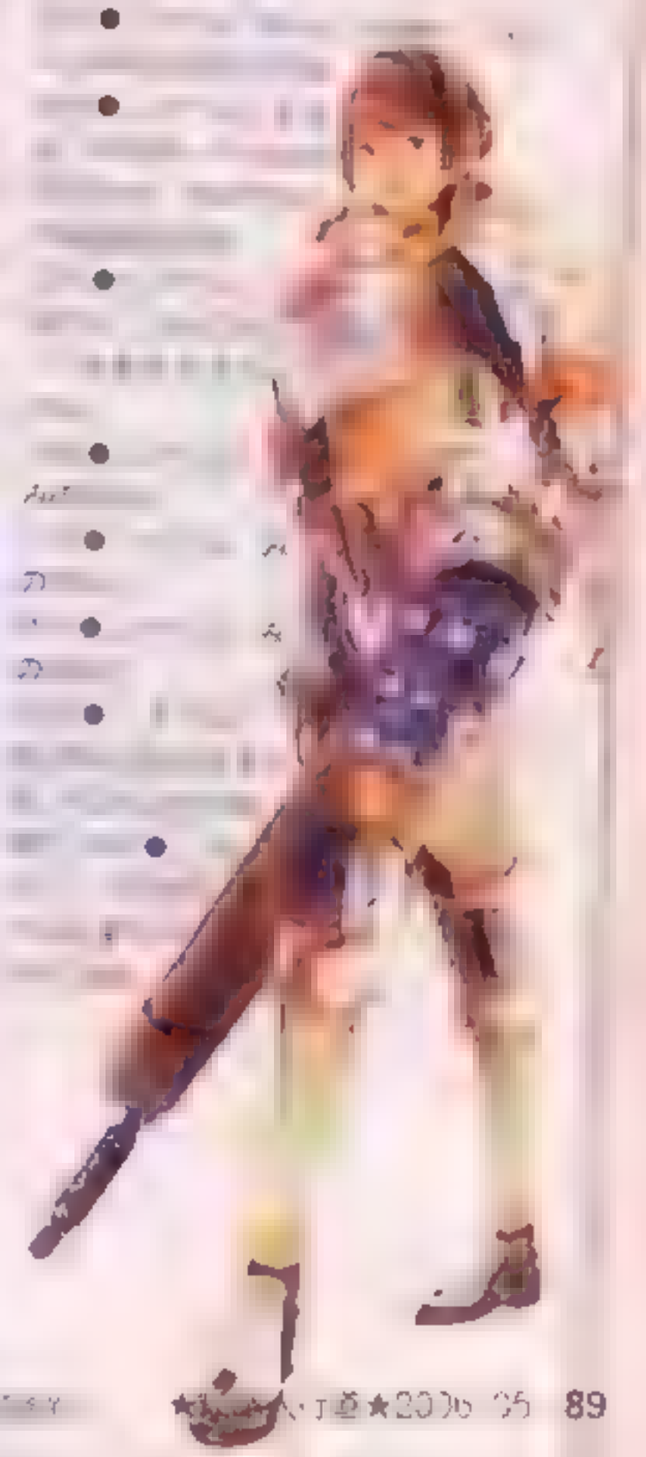
BOSS战■[illegible]

BOSS战■[illegible]很好打，它会放出分身，利用这个发动连锁一闪，或者雷电技术，强点攻击头部，它的体力很多，需要[illegible]

5话 此刻疑团解开

剧情■[illegible]开举行黄花大会，[illegible]

阿初



[illegible]

攻略■ [illegible]

[illegible]走，[illegible]几个据点场景，路上[illegible]

[illegible]“[illegible]”[illegible]几个[illegible]

[illegible]BOSS战。

BOSS战■[illegible] [illegible]

BOSS战■[illegible]第一个[illegible]

[illegible]

剧情■ [illegible]

攻略■ [illegible]

[illegible]	[illegible]の[illegible]“[illegible]の[illegible]”
[illegible]	[illegible]の[illegible]，[illegible]の[illegible]
[illegible]	[illegible]の[illegible]，[illegible]の[illegible]
	の[illegible]
	[illegible]

[illegible]BOSS[illegible]

BOSS战■ [illegible]

BOSS战■ [illegible]

剧情■ [illegible]

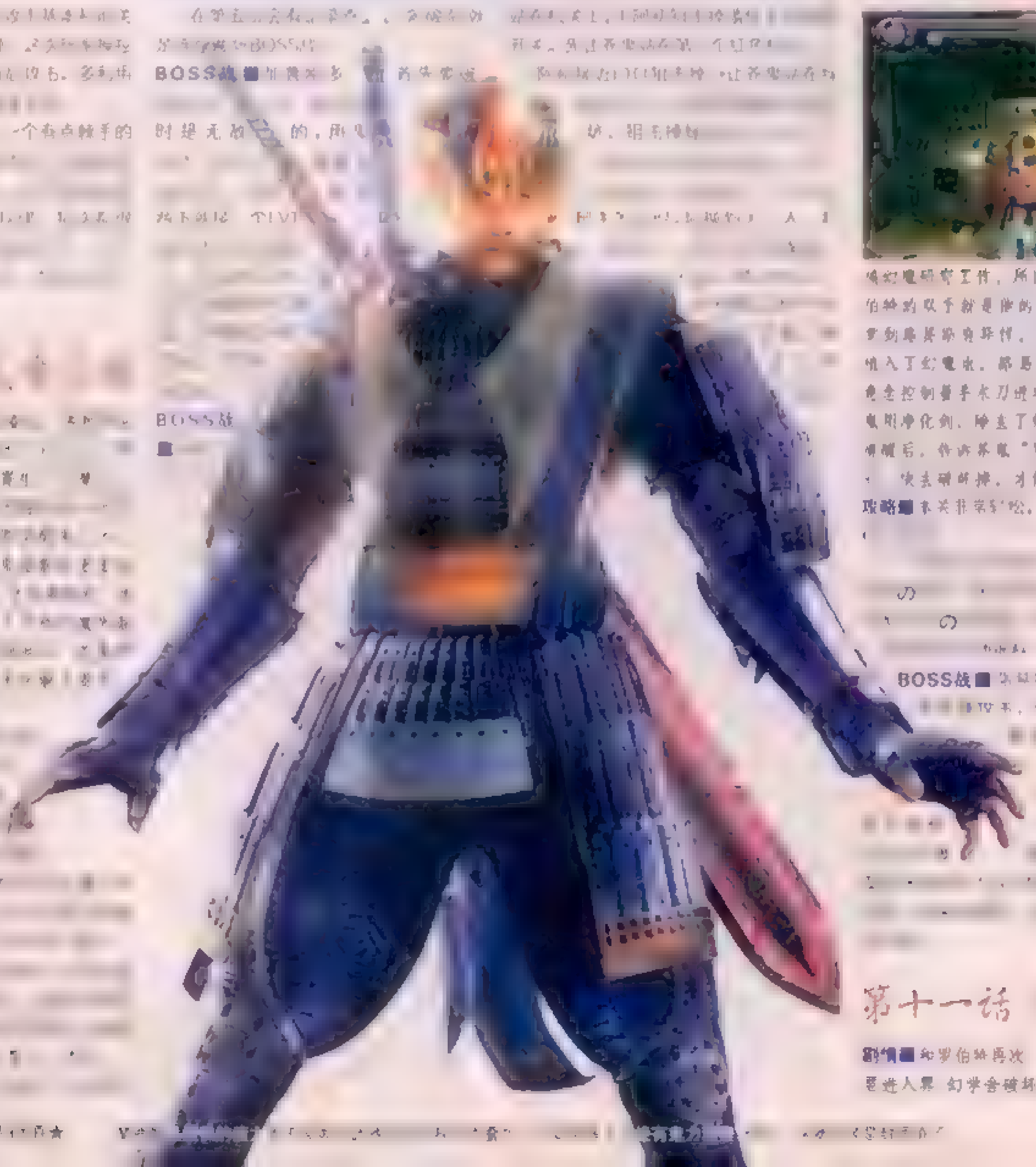
[illegible]，[illegible]

攻略■ [illegible]

[illegible]“[illegible]の[illegible]”[illegible]

[illegible]

BOSS战■ [illegible]



剧情■ [illegible]

[illegible]“[illegible]”[illegible]

攻略■ [illegible]

[illegible]

BOSS战■ [illegible]

第十一话 [illegible]

剧情■ [illegible]

来到重要物品ロベルトのペンダントカ此物品罗伯特先前遗忘在佐和山城的地牢里了。他和暮鬼决定这次从地下水道侵入，一路来到地牢，找到了ロベルトのペンダントカ。沿路放下吊桥，再次来到佐和山城城下，上次打败[illegible]的幻魔再次出现了。[illegible]再次将其驱逐

攻略 [illegible]

[illegible]

[illegible]走上部的[illegible]，经过走廊，上楼[illegible]罗伯特升降门。暮鬼右边的[illegible]，BOSS战的[illegible]。[illegible]的[illegible]。

[illegible]得到的宝箱，物品为"攻击强化"[illegible]，[illegible]ロベルトのペンダントカ。

[illegible]

[illegible]使用倒制的[illegible]，一路来到一个[illegible]处，让罗伯特[illegible]，[illegible]大量兵卫。[illegible]下来的宝箱，[illegible]。把[illegible]卫[illegible]。

[illegible]

BOSS战 [illegible]

[illegible]把手，进门下楼后，使用地下角の[illegible]，[illegible]。[illegible]

[illegible]坏掉四台发动机。[illegible]四个红色方块标记门[illegible]，进入左边的门[illegible]鬼武使[illegible]一路直走，[illegible]几个场景后BOSS战。

BOSS战 [illegible]

[illegible]、[illegible]身，会[illegible]，[illegible]使用[illegible]破解，就使[illegible]，发动[illegible]招的防御，[illegible]一上[illegible]，[illegible]。

[illegible]状。

十二话 三成不敌

剧情 终于来到了[illegible]幻事会，利用ロベルトのペンダントカ进入，来到控制中心。要进入右边红色的门，必须先破坏掉周围的发动机。把发动机全部破坏完毕后，众人穿过实验室，来到了[illegible]空石的所在地。[illegible]再次遇到了三成，并了解到秀吉想利用妖星降临，好让三幻神复活，[illegible]空石就是让妖星降临设备，那些[illegible]就是[illegible]空石的能源，打败三成后，他并没有服输，并告诉大家，他要让幻魔神复活，消灭人类才是他们真正目的

攻略 [illegible]机，罗伯特的[illegible]

开始剧情会自动使用上关取得的ロベルトのペンダントカ，然后直接穿过两[illegible]，按墙上的红色开关，[illegible]

[illegible]

の[illegible]

[illegible]

剧情 [illegible]得知秀吉的可怕计划后，马不停蹄的追赶三成，得知他去了岛津，于是大家来到[illegible]区，[illegible]的码头准备坐船出海。这个小区已被幻魔占领了，大家一路杀到了码头，岛左近也追来了。[illegible]让大家先上船，自己独自面对岛左近，[illegible]上了船，[illegible]岛左近也跳[illegible]

[illegible]在最关键的时候，天海出手[illegible]，[illegible]体内的幻魔[illegible]

攻略 [illegible]

[illegible]

[illegible]只解锁，分别代表1、2、3、4、5、6。在这个院子里共有[illegible]，具体[illegible]

[illegible]

[illegible]是[illegible]、[illegible]，[illegible]

南光坊 天海

[illegible]

[illegible]

[illegible] 鬼之[illegible]

[illegible]中，[illegible]

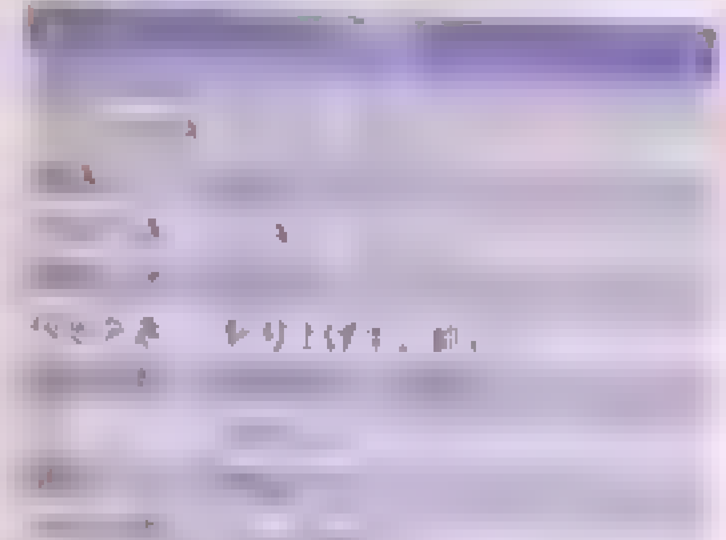
[illegible]，这[illegible]十分[illegible]，[illegible]

[illegible]

急爆符净化（R2）：[illegible]

[illegible]净化（[illegible]+R2）：[illegible]

[illegible]



[illegible]

[illegible]●

[illegible]●

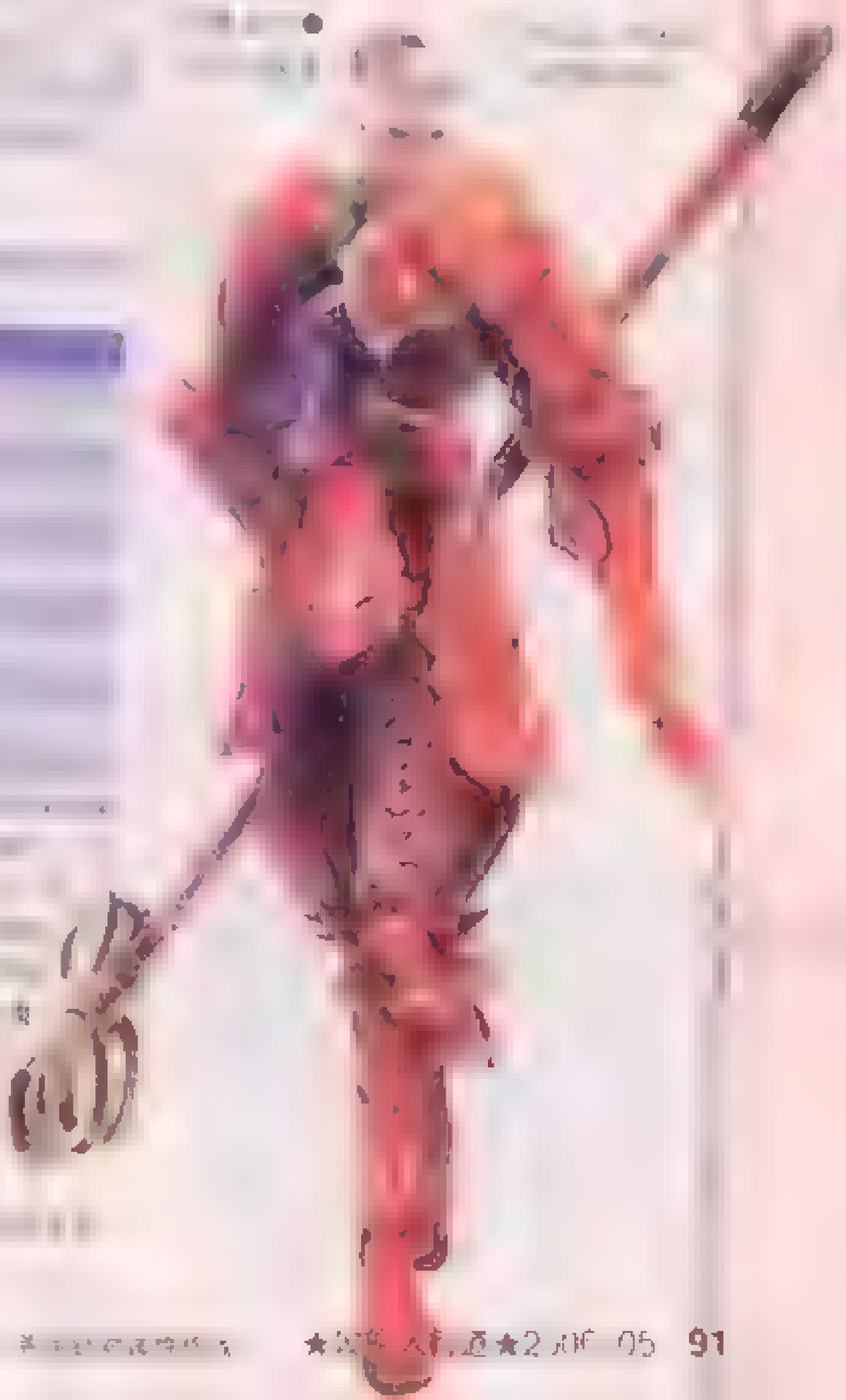
[illegible]の[illegible]●入手方法 [illegible]

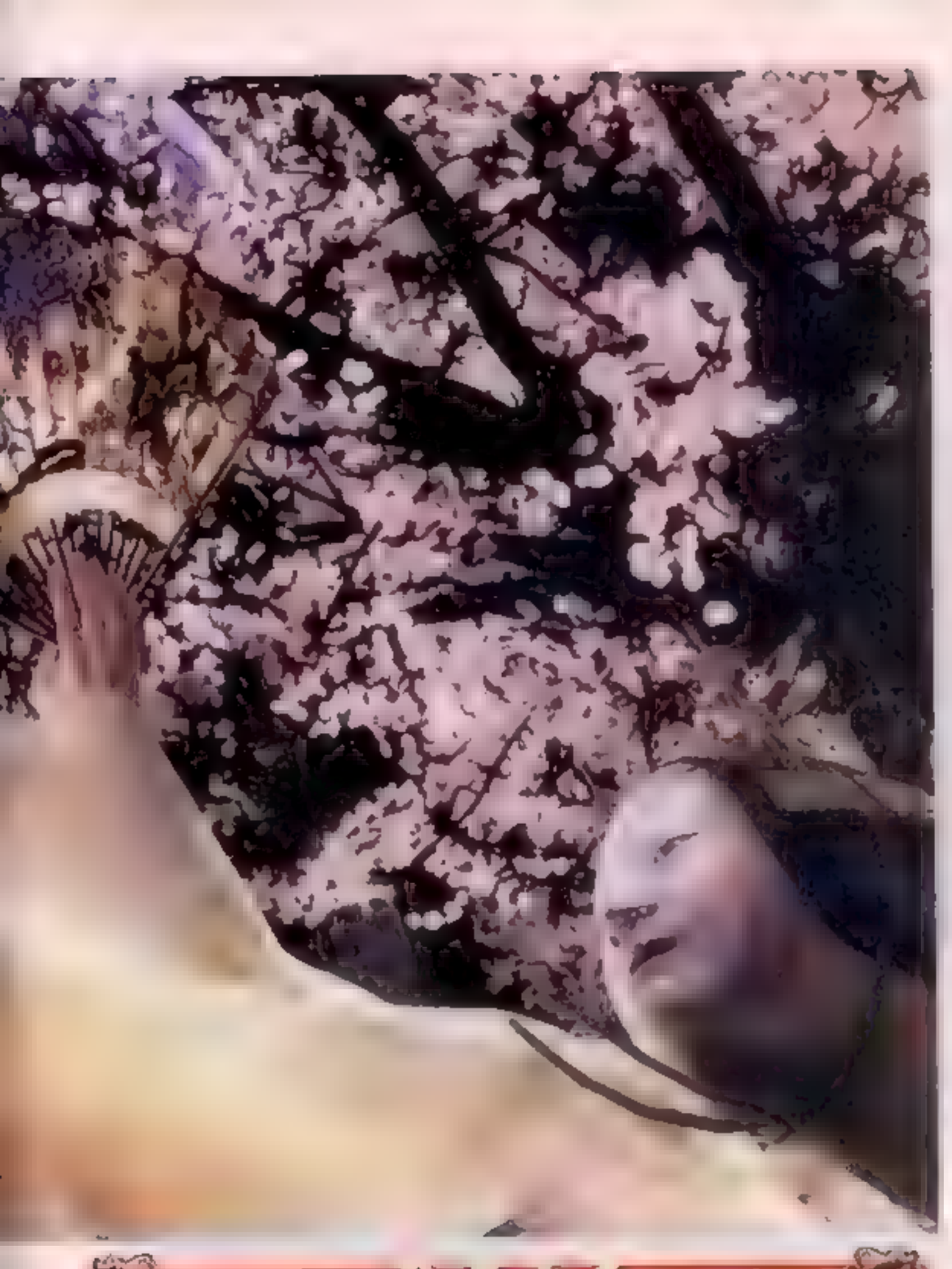
[illegible]の[illegible]●入手方法 [illegible]，打[illegible]

[illegible]の[illegible]●入手方法 みの[illegible]

天[illegible]●

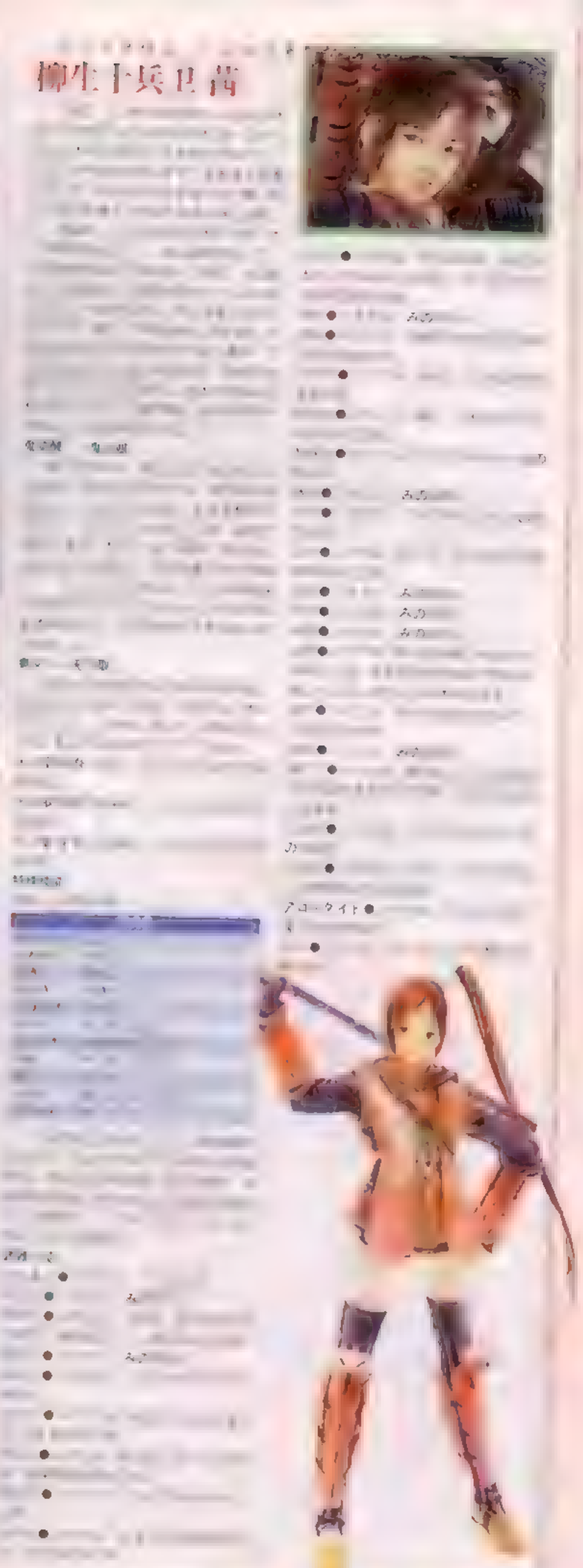
[illegible]●





■10个手机的取得地点，所在位置会发出暗红色闪光

1	民宿	[illegible]
4	商业街	[illegible]
6	数据区 商店	[illegible]
8	幽灵幻影馆	2楼有充电机的房间旁边
10	仙宫城	天守阁一进门右边角落



全部30个鬼武侠的地点，完成条件及奖励

编号	出现时机 地点	完成条件	全鬼评价奖励	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
鬼武侠3	第3话	3分钟内消灭目标、[illegible]的幻魔	小乌丸	秘丹（小）	キノコ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	キノコ
鬼武侠5	第5话	3分钟内完成5次一闪	[illegible]	秘药（中）	[illegible]
[illegible]	第7话	2分钟内消灭目标，金刚	冰斩刀	秘药（中）	山菜
鬼武侠7	第7话	1分钟内消灭目标，[illegible]的幻魔	[illegible]	紫水晶の指轮	赤いキノコ
鬼武侠8	第8话	2分钟内消灭3名幻魔	[illegible]	秘丹（中）	山菜
鬼武侠9	第9话	5分钟内消灭目标，[illegible]	[illegible]	[illegible]（中）	山菜
鬼武侠10	第9话	3分钟内完成6次[illegible]	[illegible]	[illegible]の指轮	赤いキノコ
鬼武侠11	第10话	3分钟内消灭目标，2名[illegible]	[illegible]	碧玉の指轮	赤いキノコ
鬼武侠12	第11话	2分钟内消灭目标，幻魔武将[illegible]	[illegible]の宝珠	秘药（全）	イモリ
鬼武侠13	第11话	3分钟内完成10次连锁一闪	[illegible]	心药（全）	山菜
鬼武侠14	第12话	[illegible]	オルトリンデ	[illegible]	赤いキノコ
鬼武侠15	第13话	2分钟内消灭目标，4名[illegible]	[illegible]	心药（全）	山菜
鬼武侠16	第14话	1分钟内完成5次连锁一闪	[illegible]	秘药（全）	サンショウウオ
鬼武侠17	第14话	1分半钟内消灭所有幻魔	[illegible]	青玉の指轮	山菜
鬼武侠18	第15话	3分钟内消灭目标，幻魔武将止水	ラファエルの篭手	秘丹（全）	サンショウウオ
鬼武侠19	第16话	5分钟内吸3000魂	[illegible]	秘丹（全）	山菜
鬼武侠20	第16话	5分钟内消灭目标，3只[illegible]	[illegible]の手	[illegible]（全）	香草
鬼武侠21	[illegible]	5分钟内全灭100名幻魔兵	赤魂呼びの铃	[illegible]（全）	香草
鬼武侠22	[illegible]	3分钟内完成5次连锁一闪	蛇神の指轮	秘丹（小）	キノコ
鬼武侠23	[illegible]	保护2个[illegible]3分钟	[illegible]の[illegible]	紫水晶の指轮	キノコ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]いキノコ
鬼武侠25	安土城[illegible]	4分钟内吸2000魂	スサノオの[illegible]	秘丹（中）	イモリ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
鬼武侠27	[illegible]	3分钟内消灭目标，幻魔武将[illegible]	[illegible]の[illegible]	秘药（全）	サンショウウオ
鬼武侠28	[illegible]	2分钟内消灭3名幻魔	[illegible]の手	[illegible]（全）	赤いキノコ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]いキノコ
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]のサンショウウオ

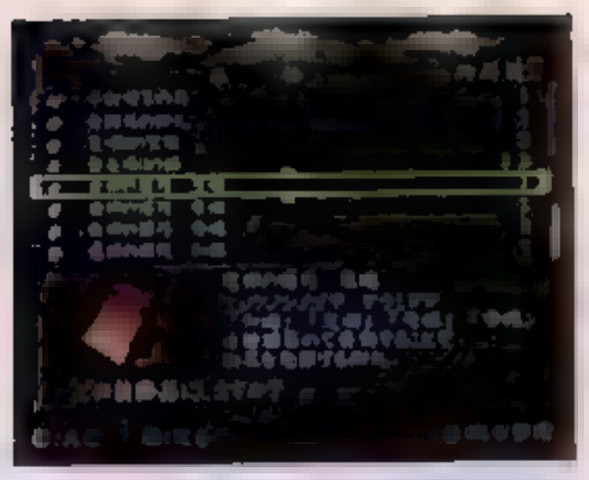
全部三种类饰品名称及具体功效详尽列表

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
白虎の指轮	对风属性攻击力上升50%
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	攻击力上升5
[illegible]	[illegible]
将军の指轮	攻击力上升20
武偏者の指轮	攻击力上升15 防御力下降10
[illegible]の指轮	鬼战术威力上升10%
[illegible]の指轮	鬼战术威力上升20%
[illegible]	鬼战术威力上升50%
[illegible]の指轮	通常攻击招式威力上升10%
[illegible]の指轮	通常攻击招式威力上升20%
[illegible]の指轮	通常攻击招式威力上升40%
[illegible]の指轮	突き系招式威力上升20%
[illegible]の指轮	突き系招式威力上升40%
[illegible]	斩り上げ系招式威力上升20%
[illegible]	[illegible]
[illegible]	追い讨ち系招式威力上升40%
[illegible]の指轮	一闪系招式威力上升40%
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]の指轮	对水属性攻击力上升20%
[illegible]	[illegible]
[illegible]	对暗属性攻击力上升20%
[illegible]	濒死状态时攻击力上升30
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
白虎の首饰	对风属性防御力上升50%
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
侍の胸当	防御力上升5
[illegible]	[illegible]
将军の胸当	防御力上升20
不[illegible]の首饰	防御力上升15 攻击力下降10
[illegible]の首饰	体力最大值上限上升100
[illegible]の首饰	体力最大值上限上升300
[illegible]护法の首饰	体力最大值上限上升500
鬼[illegible]の首饰	鬼力最大值上限上升100
[illegible]の首饰	鬼力最大值上限上升300
[illegible]护法の首饰	鬼力最大值上限上升500
龙[illegible]の首饰	心力最大值上限上升100
[illegible]の首饰	心力最大值上限上升300
龙[illegible]护法の首饰	心力最大值上限上升500
[illegible]	[illegible]
土封の首饰	对地属性防御力上升20%
风封の首饰	对风属性防御力上升20%
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
背水の首饰	濒死状态时防御力上升30
[illegible]	[illegible]
友情の鉢巻き	和队友同时装备时，攻击力和防御力上升10
[illegible]	[illegible]大值上限上升500
[illegible]の鉢巻き	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
鬼神の首饰 参连	全套四种首饰同时装备时，鬼力无限
[illegible]の首饰 参连	全套四种首饰同时装备时，[illegible]力无限

[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]の心得	[illegible]
[illegible]	[illegible]几率上升
打ち出のこづち	[illegible]
不动明王の面	攻击力上升50，防御不能
[illegible]	购物时打8折
黄魂呼びの铃	黄魂出现率上升
[illegible]	[illegible]
赤魂呼びの铃	红魂出现率上升
青魂呼びの铃	蓝魂出现率上升
身代わりの[illegible]	角色受到致命攻击时自动[illegible]能使用一次
体力回复の数珠	体力缓慢自动回复
[illegible]	[illegible]
心力回复の数珠	心力缓慢自动回复
三宝荒神の数珠	体力、鬼力、心力缓慢自[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
スサノオの[illegible]	[illegible] 黄魂出现率上升
见切りの宝玉	装备后，[illegible]全[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	获得经验值10倍

[illegible]、以及龙神[illegible]可获取[illegible]回复数珠相当体贴，虽然回复速度较慢，但并不限定人物只能在站立状态——在激战的过程中一样有效。



物品合成/武器:

武器

防具

ロベルト

天海

物品合成/装飾品

装飾

防具

ロベルト

天海

物品合成/回复道具:

・イモリ＋イモリ
・サンショウウオ＋サンショウウオ
・のサンショウウオ＋のサンショウウオ
・しいキノコ
・いキノコ
・キノコ＋キノコ
・イモリ＋イモリ
・サンショウウオ
・のサンショウウオ
・しいキノコ
・いキノコ
・キノコ
・イモリ＋イモリ
・サンショウウオ
・のサンショウウオ
しいキノコ＋珍しいキノコ
しいキノコ＋あいキノコ
しいキノコ＋キノコ
しいキノコ＋イモリ
しいキノコ＋サンショウウオ
しいキノコ＋のサンショウウオ
しいキノコ＋しいキノコ
しいキノコ＋キノコ
あいキノコ＋イモリ
あいキノコ＋サンショウウオ
あいキノコ＋のサンショウウオ
キノコ＋キノコ
キノコ＋イモリ
キノコ＋サンショウウオ
キノコ＋のサンショウウオ＋
イモリ＋イモリ
イモリ＋サンショウウオ
イモリ＋のサンショウウオ
サンショウウオ＋サンショウウオ
サンショウウオ＋のサンショウウオ
のサンショウウオ＋のサンショウウオ

龙神铠甲·全部装备后魔力无限

龙神护符·全部装备后心力无限

龙神护符 幸魂……

龙神护符 和魂……

罗伯特

武器

防具

装飾品

特殊装飾

ナックルカート●

关于杀敌

全角色魔空空间取得宝箱物品

在魔空空间里，一定不要吝惜金钱道具，否则由于"小气"而导致自己伤亡，将会是令人痛心的事情。

宝箱

40	見切りの宝珠	幻の骨剣
50	エクスカリバー	発明書
60	剛鉄(金)	剛鉄(金)
0	王将の指輪	兵士
80	城守の宝珠	幻金球(中)
40	王国兵の鉄槍	幻の甲冑
100	鬼斬り城変字	幻金球(大)

十字路

		魔石
40	勇魂呼びの鈴	幻の骨剣
40	アロンダイト	
60	剛鉄(金)	剛鉄(金)
0	王将の指輪	兵士
80	電光石火の御札	幻金球(中)
40	聖神召喚 巻魂	幻の甲冑
		幻金球(大)

宝箱

		剛鉄(金)
		魔石
	ひの	の
50	電撃	発明書
60	剛鉄(金)	剛鉄(金)
	城守の宝珠	兵士
80	電光石火の御札	幻金球(中)
40	聖神召喚 巻魂	幻の甲冑
100	鬼斬り城変字	幻金球(大)

宝箱

	勇魂呼びの鈴	幻の骨剣
	メタトロンの籠手	発明書
	剛鉄(金)	剛鉄(金)
	城守の宝珠	
	大悪天の御札	幻金球(中)
	聖神召喚 巻魂	幻の甲冑
		幻金球(大)

宝箱

	剛鉄(金)	
	ひの	の
	カエホルク	
60	剛鉄(金)	
70	王将の指輪	
80	剛鉄師の成形	
90	海神珠	の
100	聖鎧皇水	

【想制作结束了以后还能留下很多回忆的游戏】

新鬼武者制作人小野义德专访

小野义德

CAPCOM公司 编成室 制作人　作为制作人的代表作是PS2的《混沌军势》和PS2的《罗马暗影》。对自己的爱犬小布丁是非常的溺爱　当被问及，爱犬小布丁和妻子，哪个更重要时，得到的回答居然是爱犬小布丁

[illegible]的方式中找到答案。

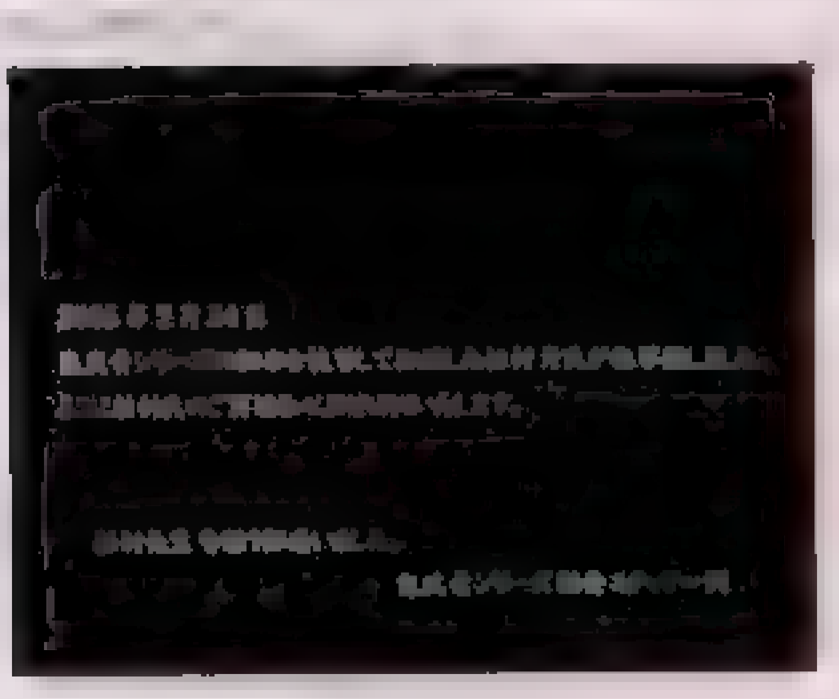
[illegible]崎步用了一年的时间给我们制作了主题曲

[illegible]

[illegible]

[illegible]的操作所束缚，可以体验反复[illegible]

[illegible]模式吧，敌人[illegible]



[illegible]

[illegible]武者》操作中的核心部分，[illegible]

[illegible]。然后如果接到了CAPCOM专家协助[illegible]

[illegible]

小野■大概30～40小时吧。

[illegible]

阿初突然暴露了她的秘密

小野■本作使用了5个主人公，主要是[illegible]

[illegible]

小野■[illegible]

[illegible]行改动的风声。开发本部长稻船[illegible]

■是这样的，阿初身上的[illegible]

[illegible]

血红的瞳孔映照出一个混乱失序群魔乱舞的世界

SE的FF7补完计划继过电影版的FF7 Advent Children和手机版的Before Crisis之后，这回轮到PS2平台上的Dirge of Cerberus登场了。本作的关键词"塞伯拉斯"（Cerberus）是希腊神话中看守地狱之门的三头犬的名字。在《最终幻想VII DC》中，它则是主人公文森特使用的手枪的名称。这位许多玩家心目中的酷哥会在本作中有什么表现呢？这就全看各位的水平了。

基本操作

本游戏的操作可以使用手柄，也可以像玩PC的FPS一样使用带USB接口的鼠标和键盘。在使用USB键盘鼠标时把键盘与鼠标接在PS2的两个USB接口上即可。使用有滚轮的USB鼠标会使游戏更加方便。

使用手柄时	使用鼠标键盘时	操作功能	使用手柄时	使用鼠标键盘时	操作功能
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

序章

在《最终幻想7 少年归来》的故事结束一年后，也就是FF7正篇结束3年之后，原本因卡达吉等人作乱而几乎重新陷入毁灭威胁的世界，在克劳德和伙伴们的努力下恢复了平静。罹受"星痕"沾染而痛苦的"星痕症候群"的孩子们在生命之泉的沐浴之下获得了康复。此后，人们逐渐从破败的魔晄都市"米德加"搬迁出去。在原神罗集团干事利夫（リーブ）等人组成的"世界重建组织"（WRO，World Rebuilding Organization）的努力下，一度濒临毁灭的世界又开始展现出蓬勃的生机。然而谁也没有察觉到，由于某些人野心的驱动，新的灾难马上就要到来了。

[illegible] 三种 [illegible]（[illegible]スコープ）和 [illegible]（[illegible]スコープ）的 [illegible] [illegible] 手枪 [illegible] 准镜的效果比较 [illegible] 游戏中还有一些特殊和隐藏的武 [illegible]

附件、魔法与变身

文森特的武器除了基本配件之外，还可以搭配使用一些追加属性的附件，以及魔法晶石。魔法的使用是要消耗魔晄能量的，本游戏中有许多白色光点，玩家可以在场景里吸收能量，当能量积累到一定程度（能量槽变色显示）时，按L1+R1就可以发动Limit变身技【リミットブレイク】，变成魔兽状态，攻击力和防御力都会提升，但是只能用格斗攻击。

记忆的断片

本游戏是自动存档的，玩家可以从以前打过的任何一个章节重新开始游戏。在游戏中，玩家有时会看到一些胶囊一样的东西，将它们击破，在通关后的存档中可以欣赏相应的动画。除了从头到尾的过场之外，游戏中还有一些隐藏的动画存在。

Tutorial Mode

这个模式就是训练模式。玩家控制的是年轻时的文森特，当时他还是刚加入神罗"塔克斯"的菜鸟小子。他要在训练系统的指导下完成基本操作、移动、射击、魔法、特殊技能等训练，最后成为合格的神罗战士。如果大家对游戏的操作尚不十分熟悉，可以先在这个模式下训练一番，再进入游戏正篇。

武器组合

游戏中武器装备的组合，通过"カスタマイズ"这个指令来实现。文森特的武器本体包括枪身【フレーム】、枪管【バレル】和瞄准镜【スコープ】三部分。枪身分为手枪【ハンドガン】、冲锋枪【マシンガン】和步枪【ライフル】三种，而枪管则分长

文森特·瓦伦丁

本作的主人公文森特，在FF7正篇登场时间虽然比较少，但他的形象和气质给许多玩家留下了深刻的印象。虽然FF7的主角是克劳德，虽然这位酷哥很有内涵，但毕竟不能喧宾夺主，所以正篇中对他的描写还是少了那么一些。如今借"FF7补完计划"的东风，文森特终于成了游戏的主角，他的故事自然受到了大家的关注，许多和文森特的过去有关的资料被重新翻了出来。要说这当主角的待遇就是不一样啊，不过这样一来笔者也不免有些担心：按照这个方法，Square-Enix要是将过去所有游戏的配角都这么重新折腾一下的话，不知道会是什么样的情况。

Square-Enix把这部游戏定性为"射击动作RPG"，喜欢FPS的玩家们还是多一些体谅和宽容比较好。实际上，本作作为FFAC的"后续作品"，请大家在PLAY的时候，抱着"欣赏为主、动手为辅"的态度对待这部游戏比较好。

第1章 业火包围的街市

游戏路线

01. 打倒敌人，沿着向导ルーブ的定的地点前进

02. 消灭拦路的敌兵，保护街上的人逃难

03. 消灭敌兵，得到“カードキー”

04. 在牢笼中的少女救出

05. 再次消灭敌兵，得到“カードキー”

06. 在街道深处得到“カードキー”

07. 与ドラゴンフライヤー战斗

08. 剧情发生后，消灭来犯敌人

09. 剧情发生后，保护WHO队员

10. 与WHO对话后，可以购买道具

11. 剧情后，破坏箱子得到“カードキー”

12. 继续沿路前进，在尽头与ドラゴンフライヤーGL战斗

在一个节日的夜晚，温庆的气氛在整个镇子上弥漫着。我们的主人公文森特在激情中无聊地看着电视。对于他来说，欢乐和幸福已经是很遥远的事情了……

（WHO）的人员对原神罗基地的地下宣传行探查时发现了生命的迹象。据说那庞大地下冒险能够以万计的人类。难道这又是神罗公司进行人体实验的结果？然而派去查看情况的部队却没有一人回还。看来情况远不如想象得那么简单……

就在这时，窗户外面突然传来爆炸和惨叫的声音。文森特警觉地向外张望。看到的是一幅地狱般的场景：数不清的军用直升飞机从天上降下。他们地面的士兵和机械军犬向手无寸铁的平民发动攻击。有的人被直接射杀，有的则被送回笼一样的集装箱。当直升机飞行带走。文森特尚未从惊惧中回过神来。一颗导弹已经向他所在的窗户射了过来！

从爆炸中逃脱的文森特并没有被过这倒不准之客的骚扰。几名士兵从背后向他举起了枪。不知为什么，文森特早已成了他们追杀的目标。士兵们得到的命令是不惜一切代价解决掉他。不论是死是活。不过，他们显然低估了这位战凤男的实力……

解决掉几个士兵之后，文森特和利夫取得了联系。准备和他会合。当他走在大街上时，发现那群神都的士兵仍然在执行屠杀平民的任务。又惊骇的文森特当然不能任由这群家伙胡作非为了。只要向某些士兵开枪，他们就会停止向平民进攻而是改为攻击文森特。好在这些家伙的枪法也不怎么准。只要几下就可以将他们干掉收拾掉。倒是那些机械狗比较难缠。当它们贴近的时候注意用格斗攻击应付。此外街上白色的油桶可以打爆，利用它可以事半功倍地消灭敌人。

街上一些地方被这些士兵设置了电子光栅。必须找到钥匙卡（カードキー）才能通过。这些钥匙卡有的可以直接在某处拾所找到，有的则藏在敌人小头目的身上。打倒他们之后就可以得到。拿到钥匙卡之后在光栅前按○键就可以解决。

文森特在街上走了没几步，就看到一对母女被军犬追击。母亲被扑倒在地上。女儿则被抓进了囚笼。这种事情无论是谁都不能置之不理吧。只要收拾掉那大和尚模样的敌兵，随后在囚笼前按○键，等待一小会儿就可以将少女救出。这样会被人之后消灭掉新来的杂兵。

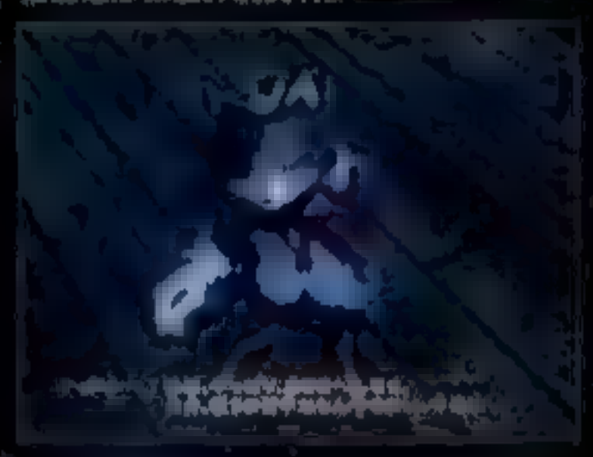
在成功营救那对母女之后，文森特走到了和利夫约定会合的地点。在那里等待他的不是利夫和WHO的人。而是一辆神都部队的武装直升机。

BOSS：ドラゴンフライヤー

“蜻蛉式”武装直升机的对地攻击能力很强。注意不要让它的导弹打到。在这个游戏中，一旦遭受重击就会产生相当长时间的硬直。如果躲避不及时的话会白白损失许多体力。另外直飞机高你这近的时候也不容易命中。好在这之前文森特已经拿到了长枪管，装备上它之后射程和攻击力都会上升不少。但是由于重量的问题，在半蹲状态下移动速度会很慢。所以在移动时要按＝键收枪。这一点很重要。因为飞机在天上就很危险，所以只要是否移动并配合闪避攻击！在这之前全取得火焰箱有。一定要装备上！就可以打掉它不少体力。当受创达到一定程度时，它会放出许多小兵。利用场地上的油桶来给敌人造成伤害。这样可以从他们身上得到补给。有了加血和弹药就不用慌了。坚持几分钟就可以将敌机解决掉。

直升飞机带伤逃走了。文森特到会合地点找利夫。途中找到了瞭望台（シャートバレル）。不过在那里地点出现的都是一个白衣巨汉和一名少女。那位巨汉是伯阿斯尔（ボアズ）。是DG部队的成员之一。他没有向文森特下手。而是招呼出一群手下去围殴。文森特解决了这些闹事的家伙。这时利夫带着WHO的士兵赶了过来。阿斯尔见势便离开了。

根据现在得到的情报，这些神秘的军队是神罗集团秘密进行人体实验时所育出的变异体。这支部队开发的这部队名为“Dark Grand部队”（暗下部隊）。他们是神罗的“纯净人类”。当文森特正要向利夫打听更多消息时，一个DG士兵偷偷打在了利夫的后心——不过文森特干掉他者后发现自己也受了重伤。原来这个利夫只是个外壳。躲在里面的是老朋友凯特·西（ケット・シー）。想不到这个黑猫还是那么爱开玩笑啊。



文森特与凯特·西约定在秘密附近会合。随后要做的事情就是在附近与森林之间的广场处援助WHO的士兵。将他们救援之后按照指示的方向前进就可以了。随后还拿到了机关枪“瞭望”（グリフォン）。路上还有其他与敌军交战的士兵。别忘了帮他们一下。最后，文森特在教堂门口又遇到了那辆受伤逃逸的直升机。看来在与伙伴见面之前，先得对这一切做个了结才行……

BOSS：ボアズ

随着直升机被击毕了策略，直接降到文森特的面前手里与之决一生死。然而在附在身上它的最优势武器——导弹基本上就没不上什么用场了。因为它们总是落在它背后的文森特的地方……这时候只要快上长枪管对准它的两脚与头部连射就可以了。迫使它有时候会倒下身来。这时候就

准确地可以给它重击。几回合下来它就报销了。

直升飞机在文森特的枪口下坠落了，随之赶来的是WRO增援部队和真正的利夫。众人将残余敌兵消除干净后，乘坐运输车离开了这里。

STAGE MISSION

街の人を救出せよ！——街の人救出战29

ターゴの少女を救出せよ！——少女！

ゥードキーを探せ！——ゥードキー

WROを援护しろ！——WRO援护战！

第2章 荒野上的死斗

游戏流程

01、击退ガードハウンド的进攻

02、在半镇上再次与ガードハウンド战斗

03、朝エッダ方向行进

04、与クリムゾンハウンド战斗，胜利后得到“ゥードキー”

05、继续沿路行进

06、与エアホース队战斗

利夫告诉文森特，受到DG部队袭击的城市不止一座。众人需急赶往附近的艾吉市（エッダ）。在半路上，文森特向利夫询问DG部队的情况。现在这支部队的具体规模还不清楚，但是据说当时神罗齐发的士兵数量不下数万人之多。统领他们的是一个自称“纯白帝王”瓦伊斯（ヴァイス）的家伙。这时车中的监视器受到了瓦伊斯传来的录像信号。据他所说，他们要将所有“纯净”的人类拿去提炼能量，而对于其他“无用”的平民，则要用各种残忍的手段追杀干净。这种狂妄嚣张而且极变态的态度，连当年的萨菲罗斯都比不上。（萨菲罗斯变态了？）

亲子在荒野上飞驰，但是这里也不太平，一群青色的土狼向车队发动了攻击。文森特架起机枪，向它们扫射。随后他又跳上车顶，将扑上来的土狼消灭掉。倒天真地的土狼貌似数不清，其实数量是有限的，渐渐了，要将它们全歼并不容易。

前面的桥梁不知什么时候断掉了，未雨文森特等人的大车乘跳上演了一出“生死时速”的好戏，成功地飞到了对岸。却一头撞在了崖壁上，文森特在混乱之中从车上跳了下来，看来后面的路只好步行了。（利夫他们那样就高在车里不出来了，没义气哪……）

不知不觉间，文森特来到了一片荒凉的谷地。这里弥漫着杀气，难道是刚才那些土狼？他抬头看去，只见狼群的首领——一只红色的土狼正虎视眈眈地盯着他……

BOSS：クリムゾンハウンド

它只会近身攻击，所以在按照打直升飞机的办法，躲在远处用长枪管理它就可以了。不过不能只在一个地方不动，因为它有许多手下会被机枪袭文森特。另外注意在它自己跳下来攻击的时候要用格斗中闪避，不要被受创硬直被它连续攻击。否则被它几爪子挠掉全部HP也不是什么难事。随之注意体力的恢复，实在不行就多打杂兵拿补给然后打消耗战。

红色土狼的实力再强，也比不过手枪。在这点上，这个野兽比赤红13差太多了！打退进攻的文森特向前走了几步，就遇到一群骑摩托的家伙。他们是DG部队的人！看来前面那条狼狈的路就并不是什么意外。

BOSS：エアホース

这群家伙开着摩托一边兜圈子一边向机向文森特开枪。这时候要先集中攻击一个，当它向你冲来时如果及时躲开并反击的话，会给其造成相当严重的伤害。它们的进攻方式很单一，只要将其各个击破就可以了。

STAGE MISSION

ガードハウンドを击退せよ！——ガードハウンド击退战70

第3章 寂静环抱的エッジ

游戏流程

01、在镇中寻找生存者

02、与WRO队员对话后，得到ゥードキー

03、得到步枪ヒドラ和狙击镜スナイプスコープ

04、在广场将敌狙击手消除

05、将街上的少年救出，并保护其前进

06、打倒敌人，得到“ゥードキー”

07、朝仓库方向前进

08、与ヘビーマウントソルジャー战斗

文森特来到了冷雨中的都市——艾吉。这里看不到一个人，除了雨点落地的声音外再听不到什么，真是寂静得可怕。WRO的先头部队不是已经来了吗？他们在哪里呢？

“呵呵呵呵……谋杀、政杀、祈杀、扑杀、闷杀、狂杀、诱杀、射杀、虐杀、屠杀……”一个身穿红衣的女子坐在油桶上，她的周围都是倒下的WRO队员。“瓦伊斯这些话说得真是太有型了……不知道下一回，会不会有更多的乐趣呢？”她叫罗雷（ロイツ），和阿斯尔一样，是DG部队的精英战士之一。

与此同时，文森特遇到一个身穿WRO科学家工作服的女子。她自称叫夏尔娅（シャルア），来这里是为了找寻自己的“生命”。

文森特在街上找了一个WRO的幸存者（位置如图1所示），不过他也受了重伤。他告诉文森特，先头部队遇到了一个红衣女战士，结果在她的攻击下全军覆没。他把一个钥匙卡交给了文森特之后就断气了。文森特用这个钥匙卡打开了通向另一个街区的门（位置如图2所示），并得到了步枪零件“喷火龙”（ヒドラ）和狙击镜（スナイプスコープ）。

街道拦路的军火商为黑暗骑士阻不过关，用手枪可以很方便地收拾它们。随后很多好步枪和狙击镜，因为街道的考验要户很多。一群DG部队的狙击手埋伏在街方的广场，居高临下准备袭击文森特，由于我方所在的位置十分不利，所以必须吸引开他的声音和子弹落到的地点来确定敌人的方向。好在敌人的枪口在发射时是有火光的，很难这个不难找出他们，用狙击步枪就很容易把他们消灭了。

干掉这些家伙后，文森特发现一个少年正被DG部队的人追赶。帮他解围之后他告诉文森特，他知道哪里有打开光幕的钥匙卡。这时文森特的任务变成保护这名少年。路上敌人不多，只要根据不同距离配合使用不同武器就可以应付了。跟他走到一个门口，干掉里面的守卫之后得到了钥匙卡。少年还告诉文森特说DG部队杀害了他的父母，要文森特替他报仇。（这点事情不算什么，但是凶手是谁总得交代一声，总不能见一个敌兵就杀一个吧？不过见到敌人不杀也没有别的办法……）

打开光幕之后，文森特沿着曲折的小路来到了仓库，但是DG部队早已经在那里等候他了。迎接他的并不是那个红衣女子，而是一个高红火箭筒的大块头和一群狙击手……

BOSS：ヘビーマウントソルジャー

以目前的武器实力，要打倒他必须注意两点：一是要在远距离对其造成较大伤害（他装备有大剑，近身格斗不占什么便宜）另外就是要避开狙击手的攻击。可以在一开始的时候将狙击手干掉，随后再冲锋枪对付他。（步枪对他效果不是很明显）另外如果MP和魔法道具足够时也可以变身然后与之肉搏。注意躲开他的火箭弹，他虽可以用手枪打掉，但是这得看大家的技术了。

消灭那个大块头之后，文森特遇到了罗雷，这个变态的女人向他索取“古代晶石”，随后就发动了攻击。在搏斗中文森特的潜能被激发了，他变成了一个长翅膀的怪物……

STAGE MISSION

少年を守れ！——少年守护战

街に潜む敵を一掃せよ！——街道清除战

第4章 WRO遭遇突袭

游戏流程

01、营救被困的WRO队员

02、打倒敌人，得到“ゥードキー”前进

03、向楼上走，先一直上到5F，再下到4F乘电梯直回5F；

04、在5F干掉机枪手，向司令室行进

05、与无式のシェルク战斗

06、发生剧情

07、与苍きアスール战斗

变身后的文森特由于体力消耗过度，意识渐渐地远去了。在一片迷茫之中，他发现自己仿佛回到了那个地方——30年前发生的事情，依然在他的脑海中挥之不去。当时他是神罗“塔科斯”保安保护科学家的安全人员，至于他为什么变成现在的样子，这一切都和一位名叫露克雷西亚的研究员有着关系。文森特身上的变异基因CHAOS源子，就是露克雷西亚的研究成果——这些都是他在WRO醒来之后听夏尔娅说的。

随后利夫也来了，他告诉文森特，他身上的CHAOS能量是受到古代晶石抑制的，所以才不会失控。而根据露克雷西亚论文的描述，这种能量是“将生命引向毫无的明天”，难道说，它的存在和这颗星球的兴亡有关？

不等大家找出事实的真相，外面就传来了警报的声音，DG部队对WRO本部进行了袭击，阿斯尔带领手下，向质检进行攻击。

此时，文森特的任务是保护楼内的WRO队员，首先在消灭敌人之后得到钥匙卡，然后到3F，那里的光幕阻拦了道路，但是可以从旁边有蓝灯的门进行，随后在4F有一群队员在油桶附近和敌人相持，注意不要打到油桶，否则就要玉石俱焚了，走到环电梯的地方，敌人会把电梯开到4F，这时由4F干掉守卫的敌人就可以操作电梯回到5F。这样道路就通了。注意此时一个机枪手会向文森特猛射，因为他不会停止射击，所以必须将其消灭。他旁边不是也有个油桶吗？找个机会打爆它就可以炸死这个人渣了。（这厮的机枪很猛，真是人渣呀……）

文森特好不容易赶到司令室，却发现利夫与凯特·西早在那里把敌人收拾干净了。利夫告诉他去支援其他的队员。（什么人……）之后乘电梯赶回1F，从右上方的小门向里走。会遇到不少遭受袭击的队员，挑下来的路很简单，只要不停地消灭敌人取得钥匙卡就可以前进。注意路上一种带盾牌的敌人，子弹对他们是无效的，用魔法收拾他们就可以了。

文森特转告了夏尔娅，却意外地发现自己被人尾随跟踪。跟他来到这里的正是上次见过的少女。她叫谢露可（シェルク）。原来是夏尔娅失散多年的妹妹，这些年来，谢露可每天都要经受痛苦的人体实验，接受鲜血的浸泡才能使身体长大。而夏尔娅为了找到她，在和神罗的战斗中失去了左眼和左手，内脏器官也有许多因为损坏换成了人工制造的。这一对姐妹的命运在10年间始终和“不幸”缠绕在一起。然而时至今日，当她们终于相见的时候，这个妹妹已经把眼前的姐姐当作敌人了……

BOSS：无式のシェルク

不要被这个女孩子的外表欺骗了，她的动作迅速，攻击力也很高。用手枪在远距离打掉她的体力，这样的战术比较好一些，当她靠近的时候，要用格斗技相连攻击，不然被她一顿狂抽，会导致我方体力暴减。她的速度太快，所以不推荐在这里使用变身攻击。

打倒谢露可之后，夏尔娅将她保护起来，随后进入口处（在这之前别忘记补给），在那里发现了阿斯尔，对于他的防护罩，文森特一时束手无策，此时及时赶到的利夫建给他一个火箭筒，在他神的轰鸣中，这家伙的防护罩终于被打破了，但是后面的战斗依然很棘手。

BOSS：苍きアスール

虽然他的防护罩被打碎，但是这家伙的皮还是很厚的，而且他还学MGS中的Raven，搜寻一架巨型机枪向文森特进攻，除了发炮之外，他还用机枪向地面扫射，造成的地震攻击必须跳起来才能躲过，既然这家伙用平常的枪弹不好对付，那就只好想些其他的办法了。好在热心的WRO早在现场准备了不少油桶（汗）。只要将他走到油桶附近时将其引爆就可以给他造成相当大的伤害。现场的油桶数量有够多，使用得当的话很容易把他干掉。

收拾了这个外强中干的家伙之后，文森特决定到尼布尔海姆——那神罗实验室走一趟，调查事情的根本始末。

STAGE MISSION

WRO队员を助け出せ！——WRO队员救护战

司令室へ急げ！——到达司令室前往

第5章 悲哀的神罗屋敷

游戏流程

01、探究下水道中的奇怪现象

02、打倒敌人。得到“ターボキー”之后继续前进。

03、沿路来到电梯处。乘电梯进入楼内。

04、继续前进。发生剧情“[illegible]”。

05、改为操纵ケット・シー。一边回避敌人的视线一边前进。

06、进入到最深处。发生剧情。

07、重新操纵ヴィンセント。回收オメガレポート。

08、沿路行进。排除地雷（4个）。

09、继续向前发生剧情。

10、与ブラックウィドー一战斗。

由于在神罗实验室附近有不少DG部队的士兵，利夫建议文森特从下水道潜入。不过那里有不少怪物——半鱼人。这玩意儿不比DG士兵差，必须将它们全部歼灭。前方有光栅不能通过，从旁边的梯子爬上去就可以通过。随后的路除了有点脏之外，基本上没有什么大大的问题。玩家首先要到第中转头所指的位置打开开关，再到红点处就可以通过了。

随后来到仓库底层，于神守卫之后来到电梯处。先到2层购买补给，然后到3层通道，半路上通道会封闭，出现伏击的敌人。注意他们的进攻，把他们消灭之后就可以前进了。

镜头切换到神罗集团的寻宝屋见护。玩家要改为操作凯特·西。凯特侦察这里的情况，凯特·西没有武器，不能和敌人正面冲突，所以尽量避开敌人的视线。一旦被发现就要快速奔，通过几次折腾之后，不得已办法，没有MGS式的雷达。敌人不好躲！凯特·西来到了庭院护深处，他看到了什么呢？DG部队从各地调来的平民被强迫熬夜研究，受人的高兴度真是的特殊护中。这究竟是……

“这是OMEGA。”一个阴暗的影子突然出现在凯特·西眼前。“这是给等等的礼物……”

“滚黑的杂罗——”凯特·西认出眼前这个人也是DG精英部队的头目，但是一切似乎晚了，一瞬间之后，他也消失在黑色的迷雾中……

与此同时，文森特来到了神罗实验室的内部。在那里，他发现了塞克雷西亚博士的影像资料，其中提到了OMEGA能量。这它是一种可以将星球号向毁灭的危险之物。文森特收集了关于OMEGA的研究材料之后，准备离开这里。他知道了敌人设置的圈套，在一个拐角处，两边的门都被封闭了。而这里都是地雷，探测器会根据地雷和人距离的远近发出不同频率的警报。把地雷拔出并引爆之后就可以通过了。

文森特又遇到了上回见过的罗等。这个坚毒女自称是奉了瓦萨斯的命令，前来平民就成OMEGA能量的。为外他们还在做也是为了满足自己嗜杀成性的欲望。神罗开发他们这些杀人机器的时候，根本没有考虑过让他们做什么其他的工作。所以除了杀戮，他们对其他事情没有任何兴趣。文森特当然不会听信这番鬼话。当他正准备离开的时候，突然的罗等部放出一只机械蜘蛛来对付他。

BOSS：ブラックウィドー

它的激光攻击伤害力很强，一定要采取移动战术，边走边打。不要被他一次能够削掉它太多的体力，必须保持冷静打持久战。如果MP足够的话可以用变身攻击，因为变身时间中全补满，所以尽好在体力所剩不多时间变身。

机械蜘蛛被干掉了，罗等神秘消失。把古代晶石从文森特的屋里吸生生地拉了出来。失去控制CHAOS能力的文森特在罗等面前毫无还手之力，正在他的生命最千一发之际，一只强大的恶魔救了他的命。那是——血魔鸣？

STAGE MISSION

第6章 DEEP GROUND逆袭

游戏流程

01、打倒敌人。得到“ターボキー”。

02、摧毁WRO队员。

03、用机枪击毁直升机[illegible]。

04、打倒敌人。得到“ターボキー”后继续前进。

05、沿路行进，与ブラックウィドー战斗。

作为神罗的文森特仿佛回到了30年前，当时的他作为神罗安全部队的工作人员，负责保护科学家进行研究。塞克雷西亚正是他保护的对象。文森特和她产生过一段感情。但是为了进行研究，塞克雷西亚投向了当时负责开发工作的宝条博士的怀抱。文森特虽然对此耿耿于怀，但是为了塞克雷西亚的幸福，他退出了这场毫无意义的竞争。后来，为了进行“最终生物兵器”的研究，塞克雷西亚决定用自己腹中的孩子做实验。文森特知道这样做的后果可能很严重，但是那时的他性格过于软弱，所以并没有阻拦实验的进行。结果他被用除了宝条博士，也变成了实验的样本。塞克雷西亚的孩子接受了赤诫瓦细胞的移植，后来变成了实力超强的神罗战士——萨菲罗斯。而文森特则承受了惨无人道的折磨，变成了现在这副人不人鬼不鬼的模样。在他看来，这是当初自己优柔寡断，没有阻止塞克雷西亚而得到的报应。

当文森特醒来的时候，发现自己被由宝条下，他们来准赶回总部，却收到了总部遇袭的消息，DG部队再次倾巢出动，派重兵包围了WRO总部。看来这回必须和总部内被困的战友们里应外合才能化解这场危机了。

[illegible]山谷。这里除了有DG部队的[illegible]士兵外，还有许多野生的怪物，其中一种可生一种的东西十分厉害。[illegible]越过山谷之后，就来到了[illegible]。WRO的战士们正在和敌人对峙，看样他们清理完敌人之后等取重[illegible]。[illegible]DG的直升机部队从天上飞过，[illegible]等待它们打下来吧。[illegible]已经完全被DG部队封锁，[illegible]

将他们全部消灭才能前进。固守外围的WRO队员已经所剩无几了，能帮助他们就帮助他们吧。在前方的屋顶和四周都是埋伏的敌人，最好在远距离用狙击步枪把他们收拾掉，道路尽头是另外一架蜘蛛型机器人，周围还有护卫的士兵。

BOSS：ブラック・ウィド—Ⅱ

其实这一场战斗比先前那场要容易，关键就在于利用地形。战斗开始后，立刻赶到城下图中所示的位置，用手枪瞄准它的头部猛打就没有问题。敌人的杂兵一旦凑过来就会被干掉。而BOSS的激光只能扫到和它同一个平面的物体。怎么样，这样的打法很爽吧！

WRO总部已经完全被破坏了，文森特在地下通道中找到了夏尔维和谢露可，同时阿斯尔变成的怪兽也来到了这里。原来谢露可只是DG部队利用的一枚棋子而已，她的作用就是搜寻文森特和古代晶石。现在晶石已经到手，谢露可自然就没有用了。变成怪物的阿斯尔像把她连同WRO一起除掉，关键时刻夏尔维把文森特和谢露可带进了逃生的通道，自己却被隔在了里面。在铁门封闭的瞬间，她对谢露可说，自己作为姐姐这些年来一直没有尽到责任，现在是她一直不曾忘记自己深爱着的妹妹。现在她愿意为她献出自己的一切……

STAGE MISSION

WRO本部へ向かう！——部队全员撤退！

——直升机前往！

WRO的队员全员出动！——WRO队员全员出动！

第7章 飞空艇シエラ号

游戏流程

01、与ユフィ对话

02、与シュルク对话

03、与リーブ对话

04、召开作战会议

05、会议结束后，与シド对话

06、与ユフィ对话

07、与シュルク对话

08、与リーブ对话

09、与タットゥシー对话

10、来到动力舱，发生剧情

夏尔维因为头部遭受重创，一直处于昏迷不醒的状态，而且绝非有奇迹发生，她是醒不过来的。大家都为她难过，谢露可虽然是她的妹妹，但是由于这些年在毫无人性的DG部队中生长，她对于亲情的感觉已经淡薄得令人发指。由菲的一记耳光打醒了她；文森特也告诉她，人类之所以是人类，就在于能够为自己所关爱的人付出一切。说到这里，他的脑海中又浮现出露克雷西亚的身影……

谢露可对利夫说，她体内保存的OMEGA研究资料和WRO现有的资料组合在一起，说不定可以找到露克雷西亚研究的结果。就在这时，外面传来了发动机的轰鸣声，希德带着他的飞空艇部队来到了总部。WRO集合了所有的兵力，准备在奥兰都市米德伽和敌人决战。大家登上了飞空艇，与此同时，地面部队也在克劳德等人的带领下向米德伽展开了进军。

众人在飞空艇上召开了作战会议，谢露可把所有的资料整理完毕，向大家揭示了露克雷西亚的研究内容。人的生命终结之后会归还到星星之中，而星球的生命终结之后，会归还到宇宙里。当一颗星球即将灭亡的时候，它上面所有的生命，都会以生命之星的形式聚集在一起，发动成为一股力量，这种力量就是能够能量OMEGA。OMEGA就像方舟一样，将星球上所有的生命运送到宇宙中去。但是在平时，这种力量一直处于休眠状态。现在瓦伊斯派遣DG部队将所有的"纯净人类"被入具兵护。造成神灵灭绝，星球面临毁灭的假象，从而唤醒OMEGA能量从休眠中苏醒。这样下去最终会导致能量的流失和星球的毁灭，所以必须阻止这些疯子们失控自杀的行为。

瓦伊斯所在的位置是米德伽中心的零号爆兵护，它的能量是由周围8个爆兵护供应的，所以大家首先要破坏周围的8个爆兵护，以拖延OMEGA苏醒的时间。

大家休整完毕之后，希德在准备出发时对所有战士进行广播，告诉大家这是一场生存之战，所有的人一定要尽力在战斗中活着回来。谢露可把自己的手机号码输给了文森特，告诉他在作战时要保持联系。

DG部队也在米德伽部署了自己的全部力量，一场决战马上就要展开了。文森特、由菲和希德从空中，克劳德、巴雷特、蒂法等人从地面发动了攻击。这场战斗将决定这颗星球所有人的命运，它的意义可想而知……

第8章 ミッドガル总攻击开始

游戏流程

01、与WRO一同向中央塔前进

02、沿路将残存的WRO队员救出

03、与DGS トルーパー1st战斗

04、继续前进，与シュライク部队战斗

由于一些偏差，文森特降落到了列车墓场，在WRO队员的共同努力下，大家一起来到了列车墓场的中央，沿途除掉了DG部队的一个指挥官（DGS トルーパー1st）却碰到了一群不速之客——从天而降的DG飞行部队，这帮家伙基本上不难对付，打法和第二章打摩托车部队有点相似。首先锁住一个目标猛攻，不要被他们围殴就可以了。对付他们基本上依靠的是手枪系的武器。干掉他们之后继续前进。

STAGE MISSION

WRO队员と共に中央塔へ向かう！——WRO队员生存数8

残存WRO部隊を救出せよ！——WRO队员救出数0

敵部隊を全滅させる！——敌部队全灭

敵部隊を全滅させる！——敌部队全灭

第9章 激战、中央塔攻の塔

游戏流程

01、打倒敌人后得到 カード

02、沿路前进，注意躲避浮游机雷的攻击

03、推动路上的WRO队员

04、继续前进，打倒敌人后得到 カード

05、消灭背后机器人

06、沿路前进，与朱のロッド战斗

文森特进入了中央螺旋塔，这里面敌人部署众多，一定要配合我方人员前进，基本上没有什么太难走的路，有一段地方的光墙是按一定规律开闭的，抓好机会过去，遇到空中悬浮的机雷时间调下回避，一般来说，钥匙卡就在打倒敌人之后获得，有一条岔路上有不少补给，但是那里有一个机枪兵，所以要拿到给养并不容易。而再向前走会遇到暴走的机器人，干掉它，再向前有个地方必须隔着光墙保护我方战士，这时就要考验大家的狙击水平了。

后面的路上有种圆盘形状的小型机器人，全部在文森特开启电、周冲锋枪扫射可以比较容易地干掉它们。乘电梯来到塔顶端，有3个火箭炮壮汉拦路，用狙击步枪把他们各个击破，再往前走就是大厅了。文森特在那里碰到的是罗森。

BOSS：朱のロッド

他的速度很快，而且攻击力高，一刀就能削去主人公300点HP，所以要避免接近战。另外他的攻击有时候可以用跳跃来抵消，一旦体力打不住就要及时回复。在离他一定距离的地方开枪射击。建议大家在这之前把手枪改成大威力的枪身，配上提高射击速度的附件，然后就看大家的射击与躲避水平了。注意他的体力减少到一定程度后会将手中的利刃当作回旋镖进行攻击，注意躲闪。

高傲的罗森不甘心失败，在临死之前切断了脚下的平台，从中央塔的顶端掉落不到头的地面坠落下去，凄厉的狂笑声在楼阶之间回荡着，久久不能平息……

STAGE MISSION

暴走メカを破壊せよ！——机械破坏数2

WRO队员を援护せよ！——WRO队员援护数0

警备ロボットを倒せ！——机器人破坏数10

第10章 荣耀皇宫 神罗大厦

游戏流程

01、沿路前进，与ブラック・ウィド—TW战斗

02、继续前进，拿到アイーブグラウンド的资料

03、继续前进，发生剧情

04、乘坐电梯时，消灭监视机雷

07、继续前进，发生剧情

08、下电梯，沿路前进

09、与若きアスール イークイップ2战斗

11、与真・アスール战斗

由于敌人守备十分严密，我方部队陷入不利局面。文森特独自一人前往原神罗集团所在大厦的废墟，调查DG部队的情况。同时他得到消息，阿斯尔也在这里。现在的废墟已经是一片荒凉——其实自从三年前那场灾难之后，米德伽已经没有一座完整无损的建筑了。现在这里荒凉不堪，不但DG部队把它作为据点，还有不少甲虫在这里筑巢。（这种生物真恶心……让人产生一种打生化的感觉……）文森特一边清除街道里的士兵，一边用枪瞄准这些讨厌的虫子。

从地下通道走过几扇大门之后，文森特又遇到了蜘蛛机器人。这次居然一回到出来两个。不过有一个就在墙上不动，看来它们并没有想象中那么难缠。

BOSS：ブラック・ウィド—TW

以前怎么打，现在还怎么打。注意先集中攻击第一个，用高威力手枪连射，同时躲避它的激光，干掉第一个之后，直接朝墙上跑，如果武器已经改造得差不多的话，15枪左右就可以收拾掉它们两个。注意它会向地上放地雷。

干掉守备机器人后，乘电梯来到神罗大厦上层，这里没有地图，需要大家自己去探索。这时文森特需要寻找DG部队的机密情报，另外还要防备不知从哪里冒出来的敌人。从背向电梯的一扇门可以出去，经过几间实验室之后来到了联络桥上，文森特收到了克劳德他们打来的电话，他们告诉他不要担心外面的战斗，并且把神罗大厦的地图给他发了过去（下图是刚才没有地图显示时的地方）。

要进入DG部队所在的最深处，就必须乘电梯一直下降。注意敌人的监视机雷，在下降过程中把它们打掉，途中要换乘一次，注意第二次乘电梯时敌人的增援，到了乘底座的时候，敌我和蓝色巨人阿斯尔一决高下了。

BOSS：若きアスール イークイップ2

真・アスール

想不到这次的阿斯尔防御力反而不如前国，用手枪连射就可以收拾他，不过不要高兴太早，打倒他之后他会变一次身，成为真・阿斯尔（就是原来在WRO总部时的那个怪兽），这只大块头的攻击方式很单一，基本上是在向前挥，伴随拳拍和甩尾攻击。但是如果因为受创硬直而被他连续挥到的话，那你离挂掉就不远了。所以在战斗前必须准备足够的MP回复道具，在他变身后也使用变身攻击，一鼓作气将他拿下。在这之前可以装备提高格斗攻击力的附件，如果使用武器和他周旋的话，则要逼守在他的右侧，注意不要被他的尾巴扫到。

文森特失去控制又变成了CHAOS，并用阿斯尔的机枪贯穿了他的身体。这个家伙和罗森一样，一边狂笑一边掉深渊掉下去。（怎么每个BOSS都这么变态？）

STAGE MISSION

アイーブグラウンドに関する資料を回収せよ！——资料回收数0

エレベーター直撃机雷を破壊しろ！——机雷破坏得点50

第11章 神罗深处的阴影

游戏流程

01、沿路前进，击退敌阳击部队

02、继续前进，将敌人尽数歼灭

05、继续前进，发生剧情

06、与漆黑の略キロ战斗

文森特终于来到了DG部队的老巢，面前是一扇非常厚实的铁门，当初就是因为这道门被打开，才导致了后来无可挽回的悲剧。现在，终于到了和这一切做个了断的时刻了！

前进的道路并非坦途，到处都是埋伏和陷阱。文森特一开始就需要应付一群变异体飞翼人的袭击，打倒8个飞翼人之后就会出现带有钥匙卡的敌人。后面的路上基本上就是按照这个模式进行，每消灭一部分敌人之后就会得到钥匙卡，有一种士兵

回首过去 是痛苦，是彷徨，还是无尽的悔恨？

在接受精神洗脑之后不怕弹药，必须用魔法或者格斗技将其击破。

随后文森特乘轨道车向前行进，路上有不少追击的敌人，把他们各个击破，最后居然还有直升飞机追击，只要利用冲锋枪就没有什么问题了。

又经过一轮伏击与反伏击的较量之后，文森特身上的CHAOS能量突然发作，随后他就被卷进了黑暗之中。清醒过来之后，他发现自己出现在一片荒凉旷野中，四周依然有无数不怀好意的敌人埋伏着。经过一番战斗之后，他找到了黑暗能量的来源，DG部队精英战士，渡黑之暗——赤罗。他还饰演了谢露可，而且口口声声说是为了他的哥哥，白色帝王瓦伊斯才做出这一切的。说实话，对这个长着一副英俊面孔却偏偏要拿个镜子一样的面具遮住，还有恋兄情结的心理变态的家伙，不收拾他一顿简直对不起所有的观众啊……

BOSS：渡黑の暗き

要对付他其实很简单，虽然这家伙看起来行动迅速，实际上经常呆在一个地方不动，这样就好办多了。装备大威力的手枪连射即可。他的体力消耗到一定程度时会分身为3人，只要把他们各个击破就可以。后他会做出近距离回转飞刚，躲开之后在一定距离外猛打就OK了。

文森特成功地救出了谢露可，然而赤罗并不甘心失败，正当他再想动歪脑筋的时候，由幸又一次及时地出现了。正所谓天网恢恢疏而不漏，虽然赤罗找了个借口跑掉了，但是一切不会这么结束。

STAGE MISSION

敌击部队全击破せよ！——所有部队击破後10秒を待早く（开灭せよ！——战斗所需时间4

第12章 最初的废弃矿

游戏攻略

01、沿路前进，击退路上的ガーゴイル

02、继续前进，打倒敌人得"カードキー"(F5)

03、将ガーゴイル击退，继续前进

04、将中央部位的敌人歼灭

05、继续前进，击退ガーゴイル

06、打倒敌人得到"カードキー"×2 (E6)

07、继续前进，打倒敌人得"カードキー"(A7)

08、与ドラゴンフライヤーPT战斗

09、继续前进，发生剧情

10、与キロ・ラフレア战斗

11、与キロ・ウィングシューター战斗

12、与ユウィ对话

13、继续前进，发生剧情

14、与纯白の帝王ヴァイス战斗

15、与オメガの力宿りしヴァイス战斗

文森特和由幸将谢露可安置好之后，商议起接下来的事情，文森特将只身一人进入零号废弃炉内部，将瓦伊斯、赤罗连同残余的DG部队一起收拾掉。

接下来的道路并不难走，只是障碍很多，DG部队把最后一点兵力全部配置在废弃炉附近，所以文森特一上来就遇到了数不清的飞翼人，前后一共有3批，有的地没有机枪，这样收拾起它们来就方便多了。另外前面有一处中央联合上的敌人不易对付，利用油桶和魔法消灭防弹兵，也可以用狙击步枪消灭火箭炮兵。

后面的敌人大部分都有防弹衣，所以不必和他们过于纠缠，在前面一个铁笼的房间里有10来只甲虫，悬心归悬心，其实只要堵在房间门口，用手枪或冲锋枪就可以轻松地将它们干掉。再向前就是一连串的BOSS战了，大家一定要小心应付，及时补给。

BOSS：ドラゴンフライヤーPT

这是武装直升机的威力加强型，还带有飞翼人和电磁机器人做跟班。因为场地有限，所以只能用步枪+手枪根据不同长短距离应付（用步枪是考虑到它有时会躲在远处不过来）。注意当杂兵接近的时候先除掉这些碍事的家伙（尤其是电磁机器人），如果手枪的威力改造到头的话，那么10多枪差不多就够解决它的了。

直升机变成一个火球，落进了废弃池中。文森特进入废弃炉内部，绕了几圈就发现一群防弹兵在拿子弹处埋伏自己。用魔法收拾他们之后来到购物机前，缺什么补给就任快补充吧。

前面就是废弃炉的核心了。由幸也赶到了这里。二人在核心内部发现了白色帝王瓦伊斯，但是他似乎仍然沉睡不醒。这时变态狂赤罗又出现了。为了不让这些不速之客打扰到他哥哥的睡眠，他把文森特和由幸吸到了黑暗之中。为了保护由幸，文森特提出和他单打独斗。看来一场恶战不可避免……

BOSS：キロ・ラフレア

这家伙先变成一只大蜘蛛，挂在石壁上。它有防护罩，不能直接打击，必须先把它周围几个"卫星"一样的物体击破才能对主体造成伤害，当防护罩被破坏时，用大威力手枪朝蜘蛛的肚子猛轰，反复几次就可以把它打下来，随后它会变成第二形态キロ・ウィングシューター。防御力下降了很多，这时他会用瞬间移动来偷袭文森特，多留意下方，消灭掉之后10秒之内可以将他干掉。

落败的赤罗跌跌撞撞地走进了瓦伊斯所在的房间，文森特安慰了由幸几句，见他没什么大碍便追了进去，就在这时，一道白光将整个房子照得如同银昼一般，白色帝王终于复活了！

然而瓦伊斯对赤罗并没有表现出什么兄弟之情，在他看来，面前的弟弟只是个没有利用价值的废人而已。他的手贯穿了赤罗的身体，这令文森特都感到惊讶不已。原来这并不是瓦伊斯自己的意识，操纵他身体的人，不，应该说是灵魂，其实是一缕通过电子网络保存的记忆体。这个人的记忆在3年之前随着肉体的毁灭中断了，但是他在临死之前将记忆以电子文件的方式存储到计算机系统中，以至于经过岩石这样严重的灾害依然没有减损，经过3年的休眠，这些散落在各地计算机网络中的记忆碎片重新拼合起来，最后又被植入到这个男人的身体中。而这个身体现在已经和OMEGA融合在一起，变成了宇宙中威力最

强大，永生不灭的躯体。先前文森特体内的CHAOS能量只是促进OMEGA融合的催化剂而已，换言之，文森特、瓦伊斯、赤罗、DG部队，甚至主宰这颗星球的OMEGA能量，都被这颗邪恶的灵魂利用了。他够不惜一切代价，用尽各种残忍的手段，做出这样自私自利之事的人，天底下也找不到第二个……没错，他就是——

"好久不见了，文森特！"一个熟悉而又令人作呕的声音在屋子里回荡着，"是我，宝条！"原来宝条在3年前将自己的记忆拆散成碎片，并且用僵尸还魂的手段留到了世界上，现在他为自己拥有不灭之身而感到得意，因为他利用了赤罗为自己的

将哥哥变成不坏之身的心情，指挥DG部队对星球上的一切进行破坏。

尽管这个家伙把自己吹嘘成人类史上最高的天才，但是文森特没有心情听他在这里胡言乱语，对这种万死不赦其罪的敌人，只能用枪口和他说话！

BOSS：纯白の帝王ヴァイス

起初他的身上带有OMEGA能量，一切攻击对其无效，所以干脆直接躲给他就可以了。之后靠克雷西亚的灵魂会唤醒文森特，让他控制自己体内的CHAOS能量，之后瓦伊斯变化成オメガの力宿りしヴァイス，这时就需要一边躲避他的攻击一边用手枪应付了。（冲锋枪对他损血太少）他的攻击方式主要是远距离射击+近身格斗。此外他还有一招全范围攻击，跳跃躲就可以了。他的HP很高，所以要好把HP回复道具与复活道具放在最后才用，这是一场艰难的持久战，在某种程度上来说，比最终BOSS战的难度还要高。所以还是记住苦战时的救命箴言：坚持就是胜利。

瓦伊斯的身体和宝条的梦想一起化成了浮云，在宝条的悲鸣声中，这个号称永久不坏的整体化成了生命之泉中的能量，宝条就连的思想也随之飞灰湮灭般地消失了。但是OMEGA能量已经被启动，生命之泉从废弃炉中流出，变成了实体，这就是将星球的生命带向宇宙的方舟吗……

STAGE MISSION

ガーゴイルを倒せ！——ガーゴイル击退成功

ガーゴイルを倒せ！——ガーゴイル击退成功

中央の敌を全灭せよ！——中央部队全灭成功

ガーゴイルを倒せ！——ガーゴイル击退成功

最终章 前奏 OMEGA与CHAOS

文森特试图阻止OMEGA的行动，但是由于无法控制自身的能量而无能为力，在这个关键时刻，谢露可冒着生命危险潜入了OMEGA内部，并且得到了控制能量的晶石，她与克雷西亚的灵魂一起在天际飞跃，把晶球带给了文森特。

文森特在记忆中找回了自我，并且将谢露可带回到地面上。一切就会有结果的。在这之前，有一件事情他必须去办。此时文森特得到了最终武器——"死神的忘戒"（デスペナルティ）。这是一把威力超越所有常规武器的枪支，虽然不能与任何部件组合，但是已经具有了远胜其他武器的威力。

在地面上，克劳德与人民合WHO的军事行动，将所有的废弃炉全部摧毁，OMEGA的能量来源断绝了，DG部队也已被全歼灭。接下来的事情，只有等待那个人的成功了……

"文森特，去吧！"在众人的鼓励下，文森特穿过了防护罩的屏障，向OMEGA最终所在的位置进发。路上有许多发射光线的怪物，他绕过"死神"的枪口，它们随着身如同幽灵一般，经过一番战斗，文森特终于来到了OMEGA核内最深处。

最终章 混沌尽头的曙光

游戏攻略

01、与クリスタルフィーラー战斗

02、与オメガダクターン战斗

03、与オメガヴァイス战斗

04、ENDING

已经是最后的战斗了，还犹豫什么呢？拿起神气的武器将敌人统统消灭吧！

BOSS：クリスタルフィーラー

在OMEGA的核心部位有一个生蛋一样的巨大球体，看来这就是它的能量聚集的地方。在这里首先出现的是几个柱状物体，它们不怕枪击，所以不要在这里浪费弹药了。当它们中某个打开的时候冲过去格斗攻击，逐个破坏，直到把它们的体力耗尽为止，基本上没什么难度。

BOSS：オメガダクターン

这个蛋子是没有任何攻击力的，只要拿最终兵器朝它连射就OK了。在这一战和前面一战时注意周围出现的杂兵，打死它们可以得到死神枪的弹药和其他补给，控心子弹不够的话就用常规武器多打一会下来吧。

最终BOSS：オメガヴァイス

和前面废弃炉里那伙相比，这一战根本不算什么，BOSS就那么挂在那儿，只要用デスペナルティ朝他的头部猛轰就可以了。当然了，他攻击的时候还是得躲的，他最厉害的攻击招式就是放出十几面镜子一样的东西向文森特攻击，速度快威力大，必须用最快的速度将这些镜子击破，还有就是集中能量发射的火球，必须躲避，不过既然是最后，那么不必珍惜什么道具了，再说手头上这些东西已经足够用了。基本上配一个复活药再加两个全回复的加血就没有任何问题，唯一要注意的就是使用这些道具的时机，只要把BOSS的体力消耗殆尽，就可以看到精彩的ENDING画面了。

尾声

一切终于结束了。当OMEGA即将飞向宇宙的时候，文森特化身变成的CHAOS怪兽用自己的身体冲进OMEGA的内部，将所有的能量全部释放出来。生命之泉的能量再一次散回到世界各地，历经苦难的人们又一次迎来了平静。但是……我们的英雄文森特到哪里去了？

一个星期之后，

"你还记得吗？当时我对你说的最后一句话，这件事情结束之后，你要把心里的话告诉她的……"谢露可在酒吧里给文森特发了一个短信。而在电话的另一端，文森特回到那个熟悉的山洞中，看着睡的这个长眠在水晶中的女人——露克雷西亚，她留给他的话似乎仍在他耳边回响着："对不起，你一定要活下去……"

"谢谢，我……还活在这个世界上。"文森特离开了这里，在他的身后，水晶中的露克雷西亚似乎明白了什么，一滴晶莹的泪从她的眼角滑落下来……

"咱们走吧，大家都在等着呢。"谢露可换了平常女孩的服装，在山洞外面等着，她是什么时候来的？这已经不重要了。文森特和她站在一起，望向远处的天际，一朵造型奇异的云彩挂在天空头的残月旁边，它的光照在鲜花盛开的草地上。（完）

「如果努力提升等级，我想谁都可以看到游戏的结尾」——北濑佳范

只对故事情节感兴趣的玩家也会接受游戏的系统

——这回的《FF7》变成了动作射击RPG，传统的RPG玩家可能有点难以接受吧。还有把艾雷特设定为主人公，是否也会使一些女性玩家望而怯步呢？可以就这方面谈谈吗？

北濑佳范：游戏的系统十分简单，通过瞄准然后射击，习惯以后将会觉得很轻松。但是操作的时候是使用R3来瞄准，也许习惯这个还需要一些时间。其实当初就注意到这一点了，尤其是作为导演的中里尚文则显出更为关心的样子。尽管如此，我认为如果完全使用自动瞄准系统，作为游戏来讲，乐趣会有很大降低。但最终还是加入了一些自动瞄准，变成了半手动半自动系统，我们特别注意了两方面在操作中的平衡。其他方面还加入了比如即使GAME OVER了，也会得到经验值甚至接关继续游戏的眼睛系统，我想不会让玩家觉得不满吧。

——这种系统可以让玩家通过反复游戏，提升角色的等级，从而推动游戏的情节。感觉上跟RPG还是有异曲同工之处。

北濑佳范：如果努力提升等级，我想谁都可以看到游戏的结尾，其实这也是本作的系统之一。站在玩家立场考虑，大家也许非常关心《FF7》以后的故事，我想这是玩家们的主要游戏动机。但是如果使一些本来对动作射击游戏很有自信的玩家很容易就提升了角色的等级的话，战斗对他们来说就会变得太简单了。这方面，我们也作了相应的考虑，就是在取得经验值时，可以选择用获得金钱来代替，然后利用瞄准使武器得到强化。所以，即使艾雷特的等级只有一级，但只要不断的强化武器，也是可以完成游戏的。这也是一种可行的游戏方法。

——武器能够进行增强的范围确实很广。

北濑佳范：只要肯花时间去玩，就一定会有很多意外的发现。比如如果手枪的子弹没了，给莱福枪装上游击手托，也可以像使用手枪一样，而且还会觉得很顺手吧。还有遇到困境时，自己努力去寻找对策也是乐趣之一啊。

——对于不擅长动作射击游戏的玩家来说，提升等级和强化武器，哪个更重要呢？

北濑佳范：啊……，提升了等级就会增加HP，同时会相应增强攻击的效果。也许从一开始就把重点放在升级，说不定更好。

——果然如此。游戏一开始的难度选择还是有点让人为难，3种各不相同的难度是否会出现3种各不相同的情节呢？

北濑佳范：这个不用担心，故事情节都是一样的。游戏中也分做各种传统《FF7》的要素。比如像手榴弹一样广范围的攻击手段是把魔法集中起来，利用变身后的强力攻击（LIMIT BREAK）等。所以即使是FF系列的忠实FANS也会觉得容易上手吧。

——但是关于极限攻击的变身好像只有伽罗安鲁一种……。（编辑部注：《FF7》中的艾雷特其他变身形态还有的）

北濑佳范：我们这边的中里也非常重视游戏中变身这一项，游戏的理念虽然是使用枪的，主角变身后不用枪也可以取胜，调整了游戏系统关于这方面的平衡性。所以本作相对减少了变身成伽罗安鲁后的战斗要素所占的比重。但是极限攻击是不一样的，艾雷特其实还有隐藏的力量——卡奥斯形态。关于这个，请大家一定关注。

ONLINE模式里，会出现新的武器！

——在ONLINE模式中，从β测试版开始就有很多变更吗？

北濑佳范：我们听取了β版测试人员的意见，进行了很详细的变更。变更比较大的是，增加了武器的变化。

——哦！？就是除了手枪、机关枪、霰弹枪以外，还会增加武器的种类。是这样吗？

北濑佳范：是的。其实β版测试人员最多的意见就是希望加入像手榴弹一样的武器，我们吸取了。同时也有很多关于魔法的变更。把直线发出的火焰系魔法的轨迹变更为呈放射状轨迹，而且同时可以攻击到背后的敌人。但是手动瞄准是射击游戏最基本的要素，正是希望大家能够体验到其中的乐趣。ONLINE模式中为了让玩家能够更投入更愉快的进行游戏，我们花了很大精力，共为玩家准备了近20张地图。

——请谈谈本作ONLINE模式和单机（OFFLINE）模式的不同的点。

北濑佳范：作为制作组的一方，我们有不同的认识。和制作别的游戏相比，有一种制作了两个游戏的感觉。这个也许是制作过程中艰苦的地方（笑）。ONLINE和单机的制作，基本上没有人员上的变化，程序员是分别设计的程序。说起来，单机和ONLINE两种模式同时存在于一个游戏，本公司在本作中的尝试是第一次。没有什么经验，可以说制作得比较辛苦。但是从中总结到了RPG以外游戏的制作方法和ONLINE游戏的制作经验。总之学到了很多东西，为今后制作更复杂的游戏打下了基础。

请Gackt扮演角色的秘密

——请Gackt先生而不使用其他演员，到底是什么原因呢？

北濑佳范：最初是制作队伍认为Gackt先生的音乐恢能表现出《FF7 DC》的世界观，并提出了意见。我们还仔细看了Gackt先生配音的卡通片，最后希望不仅得到音乐，还能得到他的加盟出演。真正见到Gackt先生本人后，我们确信Gackt先生本人的形象和游戏中的世界是非常的相符。我们本来准备全力争取到他的加盟，结果他却非常爽快的一口答应。

——关于乐曲制作的方面，对Gackt先生提出了什么样的要求呢？

北濑佳范：当初是要求了制作抒情的叙事性的音乐，但实际作出的音乐却是相当激烈的（笑）。本来我们是头脑中想象着抒情叙事性的音乐，制作了游戏的画面。所以当时非常担心Gackt先生提供的音乐与游戏的画面会不相符，但结果配合起来效果却出乎意料的好。而且《FF》系列的主题歌大多是抒情叙事性的，像本作这样激烈的音乐正好很新鲜，非常好。这都要感谢Gackt先生。

——游戏中角色的形象是Gackt先生扮演的，有没有把CG和写实相融合的意图呢？

北濑佳范：我们想让Gackt先生的形象不作任何改变完全溶入游戏的世界中，我们作了很多新的尝试。本作中的其他CG角色都尽可能作得与真人相近，而把Gackt先生的写实形象尽量作出些CG效果，这样使Gackt先生和其他角色的效果看起来更接近，最终作出了我们满意的画面效果。

——关于Gackt先生扮演的角色，到底是什么样的角色呢？

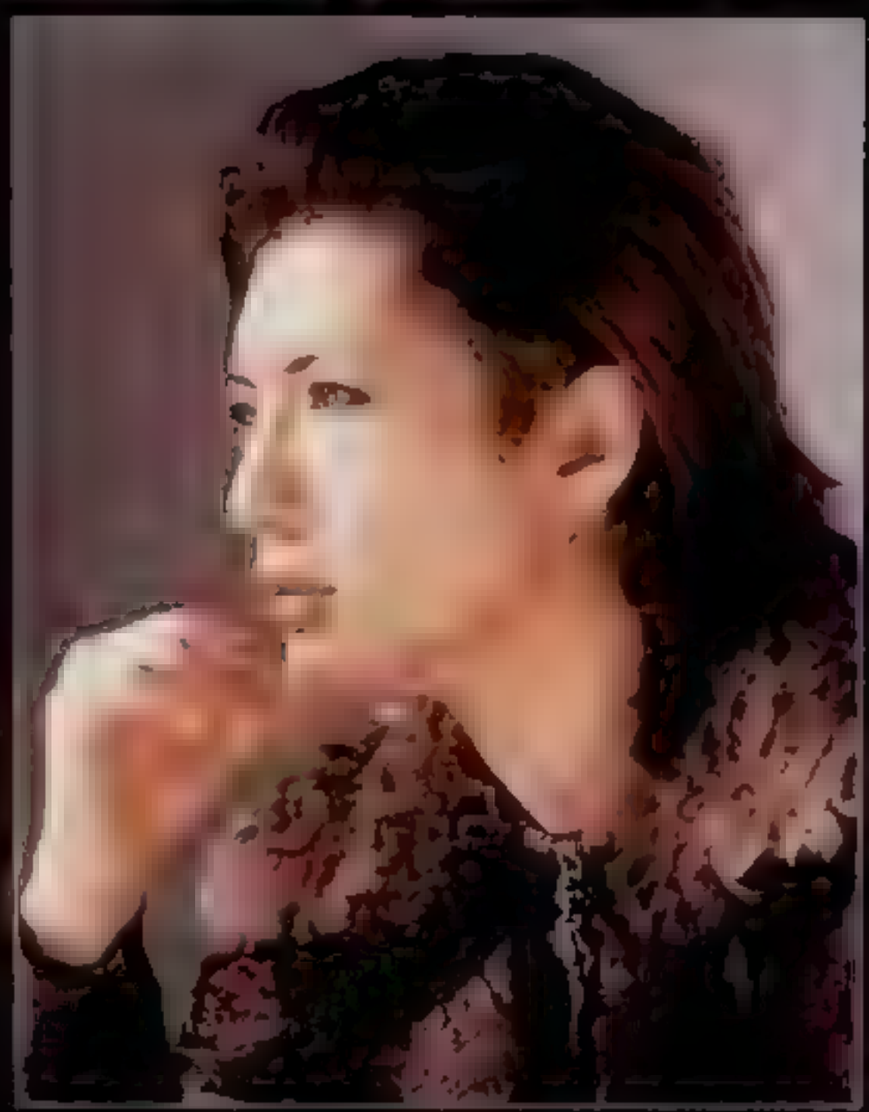
北濑佳范：啊……说明起来有点困难，可以说是"序章"吧。

——是……"序章"……吗？

北濑佳范：关于Gackt先生……就是告诉玩家情节是怎么发展的这么一个角色。

——这样的合作好像只出现在本作中啊。最后，还请您对读者说几句。

北濑佳范：其实最想让大家看到的，是《FF7》世界的另一面……也就是另一个故事。当然，我们在忠实再现《FF7》世界的同时，加入了新角色、新故事，是一个可玩性很高的作品，用动作射击来推动游戏情节的发展。请一定玩到最后！



Gackt先生是于本年度最美的艺术家，2005年曾与日本的Lynch中乡纯治亲人主力宣传作品了单片《MOON CHILD》

游戏出演的感想——

[illegible]

了，也非常喜欢参与关于游戏出演的感想

乌类音乐家Gackt

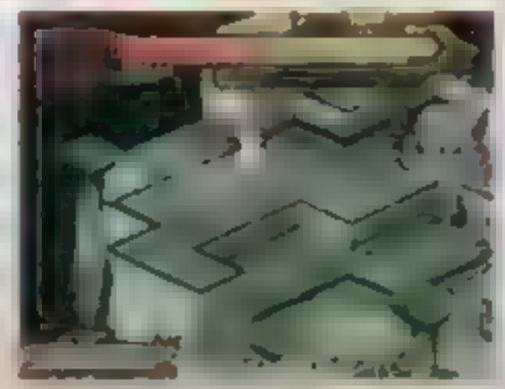
BLAZING SOULS

ブレイジングソウルズ

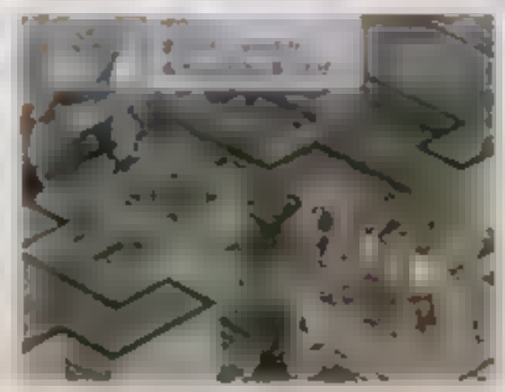
戦闘システム

外装機能

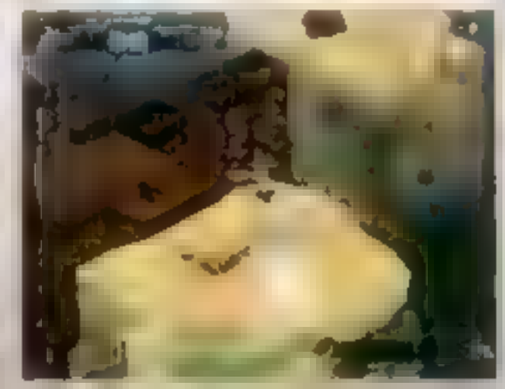
人物技能



チャージ系統



動作模式



基本要素

ヒヨコ

モンスターシャッフル

コレクターズシャッフル

アイテム

ポイント交換　※ユウリ使用でCP交換は表者者イルドNPC数，50CP等価1WP

NO.01 メアシュラン

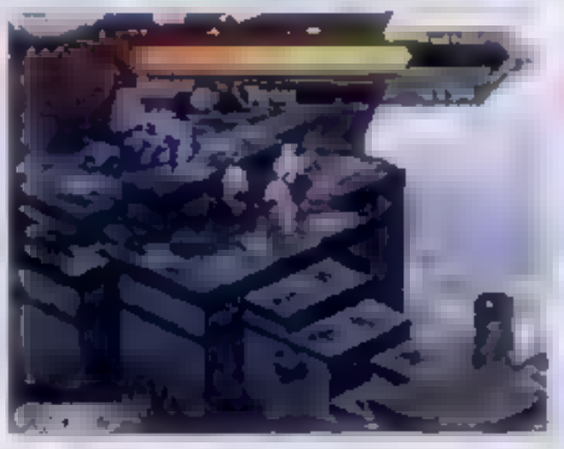
勝利条件：撃人全滅
失敗条件：二次全滅

入門級手，比较容易的有天神地祖下方的一只ヒヨコ出后，不要急进，如果ドラクマン和另一只ヒヨコ出现对敌击的话，会损失大量的体力，甚至会有生命危险。用走至ヒヨコ身上方的台阶处，延迟ヒヨコ出三格的中键按下R1键，然后选择使用的特技进行攻击，以后的战斗中也要熟练使用这种攻击方式，争取一次一次的重复攻击指令非常不必要的麻烦，最好不要只使用一个特技，而是要多种特技可以得

●通关奖励：200G、JPP及物品

STAGE 02 オールドロード

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭



美古恩立刻决定矣维救援。战斗胜利后少女获救，而少女也没有受到重伤，只是昏迷不醒。带到城市中进行简单的治疗后，少女苏醒过来，告诉大家自己名为阿丽亚，并向大家表[illegible]意。不过个性的主人公赛罗斯依然[illegible]明说自己什么都没做要非给了少女的加入请求，并要由与阿丽亚动起手来。不过就在[illegible]在那时出场发言，用马鞭的言语骗了[illegible]，[illegible]发现少女阿丽亚[illegible]

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：ヒロコ女•2、ドックサン•2、キラービー•2
●己方成员：赛罗斯等全四人

战术 虽然敌方的两名成员全部都是一级，但是敌人很强，只要集体行动便可轻松过关。但要留意一下人物的活跃

●过关奖励：200G、7PP及物品

STAGE 03 ノリアスの森

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

在キルド与辛切的密谈对话后出现了该森林的情报！按照剧情出现，以上的剧情点[illegible]，在入完剧情后

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：[illegible]
●己方成员：[illegible]

战术 スライム[illegible]，并且会喷血攻击，应尽量多使用魔法攻击。战场上的石头等都只有10点攻击。破坏后可获取经验值。

●过关奖励：140G、10PP及物品

STAGE 04 光の森、绿沙

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

玩家在这一剧情中后直接进入，需要搬起箱子，从刻有符号上过去，到达箱子的两个箱子可以摆成台阶，沿着而上到达最顶层后传送点进入绿沙。在这里赛罗斯一行又遇到了一名少女被怪物围困着，但奇怪的是她并不慌张，反而认为赛罗斯一行麻烦。不过最后大家还是守住了天了怪物。这名神秘少女最终是一名怪物猎人，她被神秘对赛罗斯的态度反感，但由于[illegible]赛罗斯的坦率和[illegible]，[illegible]加入了队伍。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：魔导士•3、ヘルドッグ•3、ハット•3
●己方成员：全五名 ●己方友军：修拉

战术 敌人全部是11级的怪物，进入战斗前最好去修炼吸收，到了5、6级便无大碍。修拉的能力很强，可以[illegible]敌人全灭，并且能不时的用[illegible]，可以在后面再入两大的队伍的情况下去支援，但不要使战斗的时间拖得太长。

●过关奖励：600G、8PP及物品

STAGE 05 [illegible]

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

在遗迹中遇见到探宝的[illegible]人小组，他们原认为赛罗斯一行的[illegible]，再加上赛罗斯对人的态度，自然是引发了一场本不必要的战斗。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：[illegible]、[illegible]、[illegible]
●己方成员：全五名

战术 敌人全部为六级，但体力偏高，时会使用范围攻击，并中后期则使用"[illegible]"的大锤刀可以同时攻击并排站在一起的二人，并的AP值较高，近击次数多攻击力不低，体力较强的队员请不要靠近他。

●过关奖励：140G、10PP及物品

STAGE 06 [illegible]

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

在收集情报后得到了少女的情报，在这里遇到了被怪物袭击的少年，赛罗斯[illegible]并打算插手救援，好在阿[illegible]的[illegible]去生效，赛罗斯还是中上前去与怪物战斗。救出少年后，赛罗斯立刻无礼地取笑他，取笑他不会和[illegible]自己的[illegible]飞翔，不过少年的回答倒让人惊讶，因为他根本就不会飞。这样奇怪的少年自然是要加入队伍，从此以后与大家一起行动。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：オハナボウ•3、キラービー•3、スライム•2
●己方成员：赛罗斯+随意四名 ●己方友军：诺克鲁

战术 战斗开始后全员向老艾普例靠近，[illegible]敌人的火力吸引过来，因为老艾普例的不是个战士，坚持不了几个回合。オハナボウ会喷出[illegible]，如有队员不慎中招，可以让阿丽亚物理攻击该成员将其唤醒。キラービー的麻痹攻击非常厉害，战斗时要多加小心，但除在前此以外敌人的能力并不是很强。

●过关奖励：230G、7PP及物品

STAGE 07 サンライオの森

胜利条件：[illegible]
失败条件：己方全灭

在ウアラノワールのキルド找到ザッシュ[illegible]，来到サンライオの森。在森林的[illegible]又遇到了二人组，两方的人马其[illegible]。战斗胜利后，赛罗斯[illegible]，把大小姐气[illegible]

●特殊过关条件：无
●敌方成员：ヘルドッグ•3、チョキ•3、恶灵•3
●己方成员：赛罗斯+随意四名

战术 [illegible]

●[illegible]

STAGE 08 ボルボコ火山

胜利条件：[illegible]
失败条件：己方全灭

[illegible]感觉到了一股强大的力量。在这里还遇到了老朋友布丽娜[illegible]，有"挑剔专家"赛罗斯在，自然要大打[illegible]，失败的大小姐非常郁闷，但依然[illegible]。在火山的上外，赛罗斯找到了神秘的结晶。[illegible]，能力完全恢复上升，生命[illegible]。以后你会的各种结晶[illegible]

●特殊过关条件：[illegible]
●敌方成员：神级のトサカ•6、ワーウルフ•3、ゴーレム•3、布丽娜等、凯、那
●[illegible]

战术 三人组的级别都在二十级以上，体力较高，第一场战战，建议事先多练级。战斗中一定要集中兵力逐个击破，千万不要贪进。战斗开始时可以先学出攻击，若有麻痹等被打成重伤之后再坐收渔人之利

●过关奖励：700G、12PP及物品

STAGE 09 [illegible]

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

[illegible]，[illegible]，只有赛罗斯会全地增加[illegible]，战斗胜利后[illegible]，他也是[illegible]长之好伙伴

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：スケルトン•4、グレムリン•3、恶灵•2
●己方成员：赛罗斯+随意四名

战术 敌人全部是二十级以上的怪物，能力较强，尤其是其中体力高达3600的东乃伊更是难缠，大意不得。在战斗中尽量少使用地属性魔法，多使用通灵攻击。如果碰到困难，在本关拥有的怪物，能力较强，尤其是其中体力高达3600的东乃伊更是难缠，大意不得。当它力，因此最好提前一下两者。

●过关奖励：700G、12PP及物品

STAGE 10 サンライオの森

胜利条件：敌人全灭
失败条件：[illegible]

[illegible]的自[illegible]是新才在火山得到的结晶。在利莎的帮助下，大家合力击退了来犯的敌人。虽然敌人的气息已经消失，但是他们[illegible]依然在暗处注视着赛罗斯，不过对赛罗斯来说这只是小事情，完全不放在心上。利莎这次虽然没有收到自己的目标，但是也有收获——加入队伍成为新的成员。利莎的能力一般，可以锻炼，日后她的表哥阿鲁也会加入，他的能力相当出众，值得培养。

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：量产型ヒトダノム•10
●己方成员：赛罗斯+随意四名

要团队推进，集中火力逐一歼灭。消灭 将其击倒

排出名敌制人后，给手形芬出场指令， ●过关奖励 700G、1PP及物品

14 ボルボコ火山二层

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

在这里遇见与二人组结盟，自是要再战一场。不过这次部不再是敌人，而是要通力合作。胜利后虽然大小姐布莱恩格不服气，但还是被迫走出了结局。但由于刘曼斯的突然出现，大小姐要求决定加入队伍。这一下要让赛罗斯来不得，而在出现与前几名神域人物有密切关系什么，似乎他们所在的也是赛罗斯手中的问题

●特殊过关条件：无 ●敌方成员 重产型ヒトダノム×11

●己方成员 赛罗斯+随意四名 ●己方装备 布朗特等、邦、宫

15 シャブル沙漠

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

一进入沙漠遭到了传说中的盗贼，他们不但抢走了部动作，还可惜在与敌对手

カバス

相的自由，赛罗斯自己的身体被变成了骑乘的坐骑。看在一时的面子上，赛罗斯才勉为カバス一马。希望阿莱鲁克特变值得，能够挽回局面

●特殊过关条件 无 ●敌方成员：盗贼×15、BOSS カバス

●己方成员：赛罗斯+随意五名

消灭掉最初的几名盗贼之后，要利用

，不要被赛罗斯时刻对多名敌人而苦战。

●过关奖励：3000G、10PP及物品

16 ユーリッド湖 水脉

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

●特殊过关条件 无 ●敌方成员 ボーンソルジャ×5、レイス×4、ウミ一×4

●己方成员：随意六人

战斗不要紧不大，敌人都是35级左右的怪物，战斗时小心ボーンソルジャ的反击即可。麻烦的是怎样进入这里，在ユーリッド湖的第一个场

，有一块凹陷的地在桥边，正好可以将石板放在那里。然后把两根木头都推下去，搬掉石板就会开启去石板的凹陷

地上，使用根木头连接一座小桥，在这座小桥上破坏掉对面的墙壁。最后进入自由战斗，在战斗中可显示出传送点，只要派一名队员站在传送点上即可传入第二个场景的下水

处的那个方框到达水脉，要利用赛罗斯才能到达这个传送点。

●过关奖励：无

17 ニーリッド湖 地下迷宫

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

后路，独自冒险的少女阿莱亚也正式加入。

●特殊过关条件 无

●敌方成员 レイス×3、インプ×4、ボーンソルジャ×3、BOSS 都是

●己方成员：随意六名

18 バーンス王国

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

在这里见到了第与赛的恩人，但可惜时已晚矣。王国的士兵便赶来邀请赛吉思在第吉恩恩人的坟墓下。赛罗斯一行选择了暂时撤离。由于第吉恩不想把人事牵扯自己的事情上，只说什么都不肯说，但谁又都有感觉到了什么，也由第吉恩对这个

王国的恩人的印象

●特殊过关条件 到达传送点 ●敌方成员 士兵×12

●己方成员：赛罗斯+随意四名

，而且全 体敌人全灭，挣一外

邻会主动进攻，如果有足够的实力，还 数，当然最后BOSS除外

●

19 未来骑士

胜利条件：敌人全灭
失败条件：己方全灭

的。但是赛罗斯依然不示弱，迅速地建下了这次战线。而这位姐姐奇怪认得出来阿莱亚，但还是不说，出整个事情经过，并告诉阿莱亚不要被过去所束缚。难道阿莱亚有什么难以告人的“过去”吞噬掉去心后，这位大姐很有风度地让出了结晶场地而去。留给阿莱亚的仍是无穷的疑惑

●特殊过关条件：セクストンHP1/2以下
●敌方成员：量产型ヒトゲノム×12、BOSS：セクストン
●[illegible]

敌人全部是血仔，体力倒得令人恼怒。BOSS便是你力竭达8万[illegible]

20 [illegible]

胜利条件：[illegible]
失败条件：己方全灭

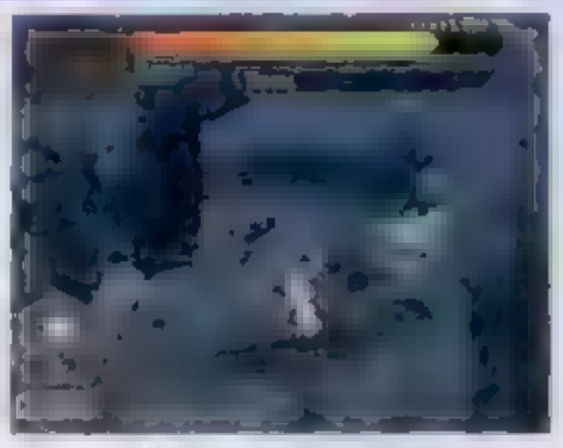
[illegible]

●特殊过关条件：无
●敌方成员：量产型ヒトゲノム×11、BOSS：ヘルメス
●己方成员：赛罗斯、卡莱拉、随意四名

[illegible]

21 山间の町テーベス

胜利条件：[illegible]
失败条件：[illegible]



[illegible]

●特殊过关条件：赛莱娜HP1/2以下　●敌方成员：量产型ヒトゲノム×8、BOSS：赛莱娜
●己方成员：赛罗斯、伊甲斯、随意四名

[illegible]

22 [illegible]

胜利条件：[illegible]
失败条件：[illegible]

アルバハート[illegible]カハス[illegible]カハス[illegible]

●[illegible]
●己方成员：赛罗斯、[illegible]

[illegible]

23 山岳地帯

胜利条件：[illegible]
失败条件：己方全灭

在这里挡路的是四魔圣之一[illegible]ヘルム[illegible]卜[illegible]

●特殊胜利条件：两BOSS任意一人HP1/2以下
●[illegible]
●己方成员：随意六人

アシュラン[illegible]

[illegible]

24 山岳地帯

胜利条件：敌方全灭
失败条件：己方全灭

战斗开始前，少年卢鲁斯主动加入，但又遭到了赛罗斯的冷淡对待。而利多拉斯[illegible]有自己的目的。战斗后发现ヘルメス[illegible]

●[illegible]
●己方成员：随意五名

[illegible]

25 ケルー山山頂

胜利条件：[illegible]
失败条件：己方全灭

[illegible]了十分的[illegible]，[illegible]BOSS[illegible]

●特殊过关条件：杂兵HP1/2以下　●敌方成员：量产型ヒトゲノム×10、BOSS：杂兵
●己方成员：赛罗斯、随意五名

ケルー山[illegible]制造的高战，[illegible]对自己的实力[illegible]攻BOSS[illegible]

●过关奖励：无

26 アグア山

[illegible]

アグア[illegible]，赛罗斯[illegible]ス，战[illegible]

●[illegible]
●敌方成员：量产型ヒトゲノム×10、BOSS：エテロ、BOSS：ユーニス
●己方成员：[illegible]

[illegible]BOSS[illegible]亡。也可以将两个BOSS[illegible]时，吸引两个BOSS在一条直线上，让赛罗斯"一箭双雕"。

●过关奖励：8000G、8PP及物品

27 アグア山

胜利条件：[illegible]
失败条件：[illegible]

[illegible]

●特殊过关条件：ウエドラオゴHP1/2以下
●敌方成员：量产型ヒトゲノム×11、BOSS：ウエドラオゴ
●己方成员：随意六名

在第一个场 在其他杂兵不会主动攻击，只要不进入

在土地中挖掘出传送点。敌人BOSS的能力很强，体力将近9万还会使用范围攻击，打起来相当费劲。但好攻。计算好BOSS的体力，然后使用连击仍是过关的法宝。

●过关奖励：3500G、14PP及物品

28 シーフル沙漠地下空洞

エテロ

ユ－ニスの身手像不动容，非但不伸手救援，反而将其砍落山崖，她的今般无情使过众人惊呼，可惜的是她人得太快

●特殊过关条件：无
●敌方成员：量产型ヒトゲノム×10、BOSS：エテロ、BOSS：ユ－ニス

两个BOSS不会撤退，因此可以将两人

什上的两块岩石破坏，然后使得自由战斗，派遣高跳跃能力的队员进入台

解决，但需要强大的实力支持。敌人的攻击比较厉害，战前需好多

在中央的沙土地中，挖掘即可。由于

●过关奖励：3500G、14PP及物品

29 バージス王国

莫罗斯率领众人回至バ－ジス王国，在居与中发现他人作祟的人增

和自生商品

●特殊过关条件：无 ●敌方成员：强化兵×18
●己方成员：莫罗斯+随意五名

敌人全部 要注意道具的使用，敌人会使中药力

因此事先最好锻炼一下，实在不 住这个，再次至关重要。

30 バージス王国

●特殊过关条件：HP1/2以下 ●敌方成员：强化兵×8 BOSS：布鲁多西

比较难打 死的敌的道具，如果没钱便要在战斗

的一战， 中让负责复活的法师击败BOSS，其他

到人增援。BOSS的能力强而且会使用 蒸亡后及时复活。

31 祖国ケルウィア

セクストン

换结晶的药品。不过莫罗斯对セクストン皮肤的嘲讽便使失去了理智，结果输了大局，而莫罗斯也成了公认的"禁忌专家"。

●特殊过关条件：セクストンHP1/5以下
●敌方成员：量产型ヒトゲノム×12、BOSS：セクストン
●己方成员：莫罗斯、阿丽亚+随意四名

最难能在打 力很强，但不会主动出击，可在全体

人包围，很容易遭受到攻击。BOSS的能

●过关奖励：10500G、15PP及物品

32 山間の洞テーベス

在这里又被要洞人的大等包围，除了战斗别无选择。此时天使长发挥了自己的最

地教训了一顿。

●特殊过关条件：莫莱娜HP1/2以下
●敌方成员：量产型ヒトゲノム×11、BOSS：莫莱娜
●己方成员：莫罗斯、伊萨库+随意四名

一定要保护好天使长。（由于以前从未 使过天使长，因此在本战中他成了不

33 トレイスルート要塞

アルハハ ト トレイスル ト

连续，结果在入口处遭遇至エテロ，并被迫召唤来的复制人增援。

●己方成员：随意六名

不久，只要顺利推进到第四层杂兵便无 ●过关奖励：10500G、15PP及物品

34 トレイスルート要塞

在研究所的各处，莫多维亚出现，他完全无视本国的劝阻，一心要入侵国，战

●特殊过关条件：克多HP1/2以下
●敌方成员：量产型ヒトゲノム×12、BOSS：克多、BOSS：エテロ
●己方成员：莫罗斯+随意五名

对六时物理 杂兵包围。要不要被双BOSS同时攻击，

一定要考虑到这一点。敌人杂兵杀伤量 ●过关奖励：10500G、15PP及物品

35 原野の洞窟

在这里浪费掉了太多，敌人的高级人物也全部聚集在此。莫多使用的道具恢复了

果也不佳。不管只有莫多进行了最后的对决，可惜毫无效果，解决问题的方法只剩下了战斗。

●特殊过关条件：击破エテロ ●敌方成员：量产型ヒトゲノム×10、BOSS：克

エテロ

36 アルハハ一族

到ウアラノウ－ノ后，阿丽亚一个人在城外的废墟中独自发呆，那里勾起了自己的过去，也记起自己曾经杀害过很多无辜的人类。但莫罗斯的一句话就使她从

アルハハ ト

连莫罗斯报仇雪恨。而莫罗斯却不做任何解释，一口答应了阿丽亚的决斗要求，

一把抓住了阿丽亚原握长剑的手，帮忙将长剑送入了自己的身体 ←

●特殊过关条件：莫罗斯战斗不能 ●敌方成员：阿丽亚 ●己方成员：莫罗斯

STAGE 37 ファブル少佐

胜利条件：未知
失败条件：己方全灭

●[illegible]

[illegible]的要害有一[illegible]同今才能[illegible]月下，[illegible]的[illegible]主[illegible]

●[illegible]

STAGE 38 ファブル与人遗迹

胜利条件：敌方全灭
失败条件：[illegible]

●[illegible]

●己方成员：赛罗斯+随意五名

[illegible]

●[illegible]

STAGE 39 ウマリ 乌卡迪

胜利条件：[illegible]
失败条件：[illegible]

[illegible]人为了增多增殖智加人的力量，对[illegible]斯平中的[illegible]部更不[illegible]手，在ウマリ[illegible]，

白嫖，失去控制的[illegible]龙兽[illegible]扑向自己的主人。幸亏关键[illegible]时出手救[illegible]，本不相干的[illegible]事[illegible]大受感动，不由[illegible]斯一行[illegible]。

●特殊过关条件：无

●[illegible]

●[illegible]

[illegible]级的破坏能力才能到达这里，三级破坏[illegible]名[illegible]人[illegible]

ハンリスク

クリ ントフコン

[illegible]增强，[illegible]，但[illegible]力不低，体力也在5万以上。[illegible]被[illegible]名[illegible]人后，自己[illegible]个钢铁巨人增援，[illegible]

●[illegible]

STAGE 40 [illegible]

胜利条件：[illegible]
失败条件：[illegible]

"红肤女"セクストン虽然并不强[illegible]战斗，但不可[illegible]和平的方式[illegible]手[illegible]的结果，而她的目的却只是[illegible]结果改变自己的皮肤颜色。可惜セクストン[illegible]却而是战死沙场，[illegible]出于对这名"可怜"女人的[illegible]的[illegible]，大[illegible]为她特意制作了墓碑。

●[illegible]：无　●敌方成员：量产型ヒトゲノム×10　BOSS：セクストン

●[illegible]

[illegible]三级破坏[illegible]金矿石破坏，把四根石柱推到对面的山崖下，与对面的小岛相连，把小岛上的金矿石破坏后进入自由战斗。在战斗中动传送点上的石柱破坏后，进入传送点即可到达。

●过关奖励：175000G、16PP及物品

STAGE 41 ナーライオの森

胜利条件：少女[illegible]
失败条件：无

下一个战场是タデウシュ，此时老[illegible]处于下定决心战斗，决心为自己的女[illegible]和[illegible]报仇，[illegible]为了让[illegible]与[illegible]，而从不[illegible]战斗的老[illegible]与[illegible]人[illegible]战。

●[illegible]　●[illegible]　●[illegible]

[illegible]的巨大结[illegible]，然后进入自由战斗。将

4　这[illegible]中[illegible]出地下的水[illegible]，用[illegible]个水[illegible]搭成一条小路，连接大陆外[illegible]

[illegible]了99999，

●过关奖励：175000G、16PP及物品

STAGE 42 オルリーヌ山脉

胜利条件：[illegible]
失败条件：[illegible]

ウエトラオコ

[illegible]只[illegible]泉[illegible]要[illegible]出手[illegible]。[illegible]了[illegible]一[illegible]，[illegible]像个男人一样提[illegible]，与[illegible]人合[illegible]，[illegible]个[illegible]可[illegible]通过[illegible]。

●特殊过关条件：无　●敌方成员：量产型ヒトゲノム×15、BOSS：ウエトラオコ

●己方成员：[illegible]

[illegible]

[illegible]，一个在[illegible]的石[illegible]，一个在[illegible]小[illegible]上的[illegible]，先[illegible]所[illegible]即可。由于[illegible]样的可挖掘

リスト

[illegible]的兵[illegible]本[illegible]，BOSS非常强力[illegible]

一下使用[illegible]，以免被敌人的强

●过关奖励：175000G、16PP及物品

STAGE 43 トライスート[illegible]

胜利条件：[illegible]
失败条件：[illegible]

ノアンスラ

[illegible]的过失，决定与[illegible]斯、[illegible]斯的[illegible]地战斗

●[illegible]

●敌方成员：量产型ヒトゲノム×8、BOSS：[illegible]多，[illegible]特，[illegible]斯

●己方成员：随意五名

[illegible]又[illegible]过，[illegible]分兵后再专心消灭BOSS，但始终要注[illegible]

BOSS，绝对大意不得。杂兵的数量不多，而且会有援军，可以在自天阵全部[illegible]在一回合内将[illegible]过真的一名BOSS歼灭。

●过关奖励：175000G、16PP及物品

STAGE 44 オールドロード

胜利条件：[illegible]
失败条件：[illegible]

的[illegible]，而[illegible]是"神"的[illegible]，不[illegible]斯并不[illegible]的[illegible]在[illegible]，而是[illegible]上[illegible]

[illegible]

[illegible]是地市一[illegible]的人，在[illegible]了[illegible]与[illegible]斯[illegible]制人后，却[illegible]了[illegible]边，最后，[illegible]斯[illegible]了复制人自[illegible]。

●特殊过关条件：无

●敌方成员：量产型ヒトゲノム×6、ハイオゲノム×3、[illegible]、BOSS：ゼロウイド、[illegible]

●己方成员：赛罗斯+随意五名

[illegible]

[illegible]的[illegible]战要对付一群体力很高的复制人，没有什么[illegible]，第一战由于[illegible]，因此要[illegible]其他队员出[illegible]。[illegible]和[illegible]的[illegible]力超[illegible]，一定要[illegible]个击破，可以在[illegible]个消灭，四台[illegible]机关先不用理会但需要注意己方成员的站位。然后全[illegible]突击，使用最强的特技和必杀，争取在一回合内将[illegible]消灭。

●过关奖励：无

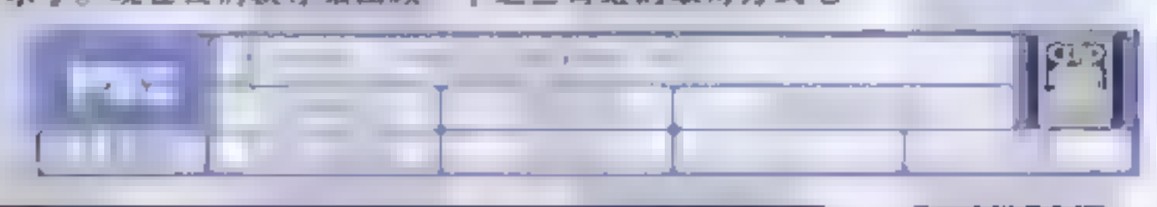
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 3

SUBSISTENCE

在以往的MGS中，隐身迷彩的获得方式和这一代有很大的区别。在1代中，只要完成与Otacon就出的输赢就可以获得，而在2代里面则必须在敌兵身上收集一定数量的狗牌，记得当时许多玩家为了得到足够的dog tag而把可怜的小兵们整得不亦乐乎。在[illegible]中，要把64只青蛙全部收集成功，[illegible]一件容易的事情。希望下面的记录能够给大家提供帮助。

本作的副标题SUBSISTENCE的意思是“生存”。在艰苦的自然环境下如何保护自己是关系到一名秘密潜入的特种战士能否生存并成功完成任务的大事，3代特有的“迷彩系统”是在没有地形雷达的情况下保护自己最有效的途径，但是迷彩再有效，其伪装度毕竟还是有限的。这个时候许多人就想起了前作中的隐身光学迷彩，MGS历代隐身迷彩的取得方式和难度一代高过一代。在这一代里需要找到隐藏的全部64只青蛙才能获得，算是相当苛刻的要求了。现在我们就仔细回顾一下这些青蛙的取得方式吧



トレムチイ南部■


トレムチイ北部■


トリノヴォトノ■


ラスヴィエット■


トレムチイ東部■


トレムチイ北部■


トレムチイ沼南部■


トレムチイ南部■


トリノヴォトノ■


ラスヴィエット■


チョルニ・ブルト■


ボレンヤヤ ハスト南部■


ボレンヤヤ ハスト中継基地■


ボレンヤヤ ハスト クレハス■


チョルナヤヒンヤラ洞口■


チョルナヤヒンヤラ洞■


チョルナヤヒンヤラ洞口■


ボニゾヴィエ南部■

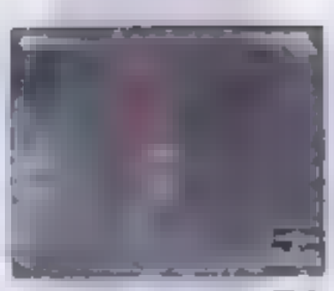

ボニゾヴィエ西部■


ボニゾヴィエ倉庫外部■


ボニゾヴィエ倉庫■

【搜寻青蛙者用的GA-KO迷彩】有时候，单凭肉眼确实不容易发现青蛙。所在这一作中镜头可以自由转动，所以要灵活运用这一点。在装备了GA-KO迷彩之后，就可以在遥处听到青蛙鸣叫的声音。使用双声道立体声音箱时，青蛙的叫声会依照它在你的左方还是右方不同的位置而发生变化。而且当你打中它之后，它就不会再鸣叫。这样不管几次CLEAR，搜寻的成果都可以累计起来，持之以恒就一定可以拿到隐身迷彩。加油吧！


クラニニ・ゴルギー研究所南部


クラニニ・ゴルギー研究所外部


クラニニ・ゴルギー研究所外庭


クラニニ・ゴルギー研究所1F 2F


クラニニ・ゴルギー研究所B1東部


クラニニ・ゴルギー研究所B1西部


スヴィヤトゴルニ 南部


スヴィヤトゴルニ西部


スヴィヤトゴルニ東部


ソクロヴィエノ南部


ソクロヴィエノ西部


ソクロヴィエノ北部


クラスノゴリエ坑道


クラスノゴリエ山麓


クラスノゴリエ山腹


クラスノゴリエ山頂

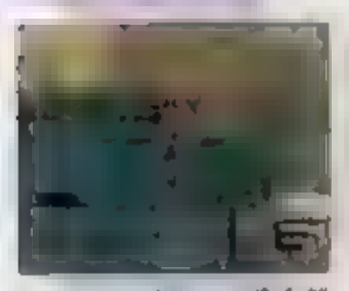

クラスノゴリエ山頂


クラスノゴリエ山頂


クロズニイグラード地下道


クロズニイグラード南西部


クロズニイグラード北西部


クロズニイグラード海乐部


クロズニイグラード北东部


クロズニイグラード收容所


クロズニイグラード兵器库东栋


クロズニイグラード兵器库西侧通道下


テイホゴルヌイ


テイホゴルヌイ地下道

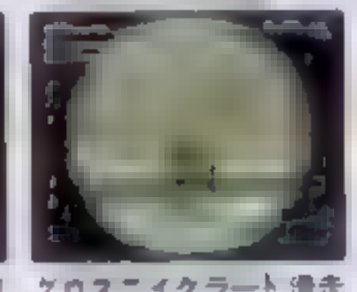

クロズニイグラード兵器库东栋


与クヴェルキン对战


クロズニイグラード


クロズニイグラード奔走路南


クロズニイグラード奔走路1


クロズニイグラード滑走路2


クロズニイグラード奴隶


ヴェルキン战 2


クロズニイグラード滑走路铁桥北部


ラブレーヴィ南部


ラブレーヴィ北部


サオンオリエ南部


サオンオリエ北部


ロコウメイ ヒエレク

【摩托逃亡战中打青蛙的技巧】在乘摩托车逃跑时，许多机会转瞬即逝，除了要有快速反应的能力之外，把握时机也是很重要的。有的情况下用火箭筒比较容易一些，但是RPG—7发射装填时间很长，所以一直瞄准立刻连打N2两次，可以快速上弹。另外一直瞄掉落处的青蛙，可以用火箭炮轰自己脚下狂射而自杀，然后CONTINUE，就可以从这个地方重新开始。如果操作技术不好，就更乐用这一招。虽然不怎么体面，但是很实用。

次世代传媒联盟 最新上市日期

电子游戏软件 电玩新势力 动感新势力 掌机迷 SO COOL TOYS

新春特别号！一口气网罗新番动画七部大作的超完整讯息，三光碟的丰富内容，温馨浪漫的特别企画——这个寒假有《动新》的陪伴不孤单

动新36期

■定价 [illegible]元　全国热卖中

想有个全新潮虎扮相吗？新一期soCool给你！及时物语　按照，如何摘去菜鸟称号，的标准为你准备大量资讯，另外，超级大礼堆满狂送nikon-ca-ra-ma-n360 AVIABAO，独刊限品金属挂链你别错过

SO COOL 2006年第(3)期

■定价 [illegible]　[illegible]上市

精选感动新世纪的四十首超人气动画mtv，两张dvd豪华满载最高品质画面，极致影音享受！更有clamp十五周年珍藏鼠标垫和bleach死神番队识别腕带附送，好歌好画好礼——《动感新势力》新年至诚奉献！

动感新势力水晶DVD

■定价 [illegible]元　[illegible]

《口袋迷3》要登场啦！本期收录最新口袋妖怪电影及游戏的详细信息，还有日本限定GBM掌机大抽奖，神秘赠品更让你不能错过。

口袋迷(3)

■定价 [illegible]元　[illegible]

特别企划 日本顶尖游戏大师小岛秀夫、宫本茂、濑井雄二、濑村弘一谈游戏中的战争、深渊传说、异度传说、怪物猎人等。

电新52期

■定价：9.80元　全国热卖中

SO期全新改版，充实的内容只需要5.80元，每月两期，更多精彩，更快内容，本期用充实页码为广大读者奉上NDS最新大作"生化危机死寂"及"失落的魔法"完全攻略。

掌机迷50期

■定价 5.8元　[illegible]

新春新感觉！丰富内容，精美赠品，全新栏目，更多新鲜有趣的玩具讯息以及诱人抽奖机会，喜欢玩具的人春天读书的第一选择！

TOYS(4)

■定价 [illegible]元　[illegible]

乘胜追击再继续！本期不但搜罗众多街头原创品牌展现今春豪华喷装扮，更有十三家品牌大厂的实用指导，众多精华单元，让你看的泪流满面！

SO COOL 2006年第(2)期

■定价 [illegible]　全国热卖中

电子游戏软件

2006年第1－5期

动感新势力

31、32、34－37期

电子天下·掌机迷

第21期、22、24、26－28、30－49期
第50期

电玩新势力DVD

33、35、38－52期　9.80元

口袋迷(2)、(3)	18元
TOYS第(1—4)期	9.80元
SOCOOL第(1～5)期	15元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
高达立体挂钟	68元
2005标准掌机典藏	24元
生化危机4完美体验典藏	25元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

经典动画歌曲完结收藏!!

雙DVD本篇動畫MTV&特典PV共計40首

动感新势力动画歌曲MTV精选集

水晶MTV DVD

ANIME MUSIC VIDEO

定价29元

本篇DVD收录精选动画PV20首

[illegible] REASON「高达SEED DESTINY」第一季片尾曲、大[illegible]」Heart & Soul「[illegible]KOTOKO Re-autority「特无[illegible]的[illegible]」片头曲[illegible] gravity「[illegible]」片尾曲、MAMESHIBA「[illegible]少女[illegible]」片尾曲[illegible]下川みくに [illegible]「全金属狂潮PUMOFFU」片头曲、不要[illegible]的[illegible]认输「全金属狂潮PUMOFFU」片尾曲[illegible] nalance「[illegible]」片头曲、绿色之空「[illegible]」第一季片头曲[illegible] Innocent starter「[illegible]少女[illegible]」片头曲、WILD EYES「[illegible]」第一季片尾曲[illegible]T.M. Revolution Zips「高达SEED MSV」主[illegible] Dearest「大[illegible]」第三季片尾曲[illegible]Berryz工房 [illegible]之[illegible]木[illegible]衣 always「[illegible]」主[illegible]木令奈 Shining☆Days「第一HIME」片头曲[illegible]香 [illegible]之卷「高达SEED DESTINY」[illegible] Dearest「[illegible]」主[illegible]小仓优子 女[illegible]子[illegible]子「[illegible]大王」片尾曲[illegible] Memories

电子游戏软件

南京老刊

TOYS玩具

TOYS

定价 9.80元

Vol.4

《电影DVD》VOL.52

电影DVD

DVD+CD 9.80

1月下旬全国热卖！

新刊预告

怪物猎人P

装甲核心4

铁手—铁拳出击

漫画传说第三章

旺达与巨像

漫画传说

王国之心2

活死人X

魔导奇兵

怪物农场5

小岛秀夫 宫本茂

堀井雄二 濑村弘二

特别企划

游戏中的战争

游戏中的战争/如龙/刚情欣赏/零/刺青之声 极限最速挑战/三大地的咆哮 CD

邮购地址 北京安外邮局75信箱 发行部 邮编 100011 联系电话 010-64472177/64472180（邮资免取）

新作游戏发售表

[illegible]

PSP

[illegible]	俺の[illegible]			
[illegible]	Tourist Trophy -The Real Riding Simulator-	RAC		
[illegible]	サイレン			
[illegible]	[illegible]			
[illegible]	モンスターハンター2			
[illegible]	Dance Dance Revolution STRIKE			
F [illegible]BLEACH -[illegible]	BLEACH -放たれし[illegible]-			
[illegible]	[illegible]	FTG	EXCITE	
●KOF・[illegible]	ザ・キング・オブ・ファイターズ[illegible]	ACT	SNKPLAYMORE	
魔界戦記2	魔界戦記ディスガイア2	SLG	日本一	
零式戦士[illegible]2	零式戦士[illegible]2	STG	TAITO	
合金之狼REV	METAL WOLF REV	STG	Princess Soft	
●幻想水滸伝5	幻想水滸伝V	RPG	KONAMI	
SEGA 2500系列・[illegible]大戦略	セガシリーズ2500アトバンスド	SLG	SEGA	
帝国志向電撃	大戦略ドイツ電撃戦			
●SEGA 2500系列 [illegible]	セガシリーズ2500カンスターヒーローズ	ACT	SEGA	
●悪魔城人3 特装版	デビル メイ クライ3 スペシャル	ACT	CAPCOM	
[illegible]	ソニック ライダーズ	ACT	SEGA	
[illegible]2 [illegible]	ウォーシップガンナー2 -[illegible]-	SLG	KOEI	
[illegible]	[illegible]			
●[illegible]●[illegible]	●[illegible]パチンコ&パチスロ必勝シリーズ			
Vol.3 CR[illegible]・[illegible]	Vol.3 CRマリリン モンロ			

●CAPCOM [illegible]	カプコン アーケード コレクション	ETC	CAPCOM	
[illegible]	[illegible]	ACT	[illegible]	
[illegible]	007 ロシアより愛をこめて	STG	Electronic Arts	
[illegible]	デビルサマナー[illegible]ライトウが[illegible]	AVG	ATLUS	
[illegible]12	ポップンミュージック12 いろは	ETC	KONAMI	
[illegible] Combat UC	[illegible]カンダム クライマックスUC	SLG	BANDAI	
天下人		SLG	SEGA	
[illegible]	[illegible]			
[illegible]	ファイナルファンタジー X [illegible]	RPG		
[illegible]58[illegible]5	Guitar Freaks V & DrummaniaV	ETC	KONAMI	
[illegible]7 MAXIMUM2006	Winning Post 7 MAXIMUM2006	SLG	KOEI	
[illegible]3 [illegible]	遠かなる時空の中で3 [illegible]	RPG	KOEI	
[illegible]	パチスロ [illegible]の野望・天下[illegible]	ETC	KOEI	
●[illegible]/ZERO [illegible]	Ace Combat Zero Belkan War	SHT	KONAMI	
●[illegible]・[illegible]4[illegible]	[illegible]・[illegible]4 Empires	ACT	KOEI	
[illegible]	[illegible]きらり-はしふるみやこ	RPG	[illegible]	
[illegible]	BLACK CAT -[illegible]-	RPG	CAPCOM	
[illegible]	[illegible]エヴァンゲリオン	AVG	SEGA	
[illegible]	[illegible]のガールフレンド [illegible]			
[illegible]	[illegible]	ACT	SEGA	
●[illegible]	ファンタシースター・ユニバース	RPG	SEGA	
[illegible]2	Another Century's Episode 2	RPG	[illegible]	
[illegible]	[illegible]			
[illegible]	[illegible]			
[illegible]	BREAKER			
[illegible]	Catan	ACT	CAPCOM	
[illegible]	ガンパレード・オーケストラ [illegible]	AVG	SCE	
[illegible]	ガンパレード・オーケストラ [illegible]	AVG	SCE	
KOF MX2	KOFマキシマムインパクト2	FTG	SNKPLAYMORE	
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANGE	
[illegible]2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS	

[illegible]	[illegible]ノ木二番道ノ[illegible]	AVG	
(LANNA)	クラナト	AVG	INTERCHANGE
[illegible]	[illegible]ルエクシート	SLG	SystemSoftAlpha
[illegible]	[illegible]	FTG	
[illegible]4	ザ・コンビニ4	SLG	HUMSTAR
[illegible]2	Super Dragon Ball Z	ACT	BANDAI
K-1 WORLD GP 2005	K-1 WORLD GP 2005	RAC	ORP
[illegible]	ATHENS 2004	SPG	SCE
[illegible]	ワールドタンクミュージアム	SLG	SUCCESS
[illegible]	TOMB RAIDER LEGEND		
[illegible]	[illegible]4		
[illegible]	パチパラ		
[illegible]	[illegible]人魚と[illegible]のポルケ		
[illegible]	ザ キング オブ ファイターズ ネスツ編		
hacoMGU Vol.1 [illegible]	hacoMGU Vol.1 [illegible]		
hacoMGU Vol.2 [illegible]	hacoMGU Vol.2 [illegible]		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	ジオラマ[illegible]なし ベルリン		
[illegible]	[illegible]		
[illegible] RAYBLADE2	[illegible]ライブレード2		
[illegible]	ときめきメモリアル		
[illegible] 2nd Kiss	Card Side 2nd Kiss		
SEGA 2500[illegible] vol.24	[illegible]		SEGA
[illegible]	ラストフロンティア		
SEGA AGES 2[illegible]	SEGA AGES 2500シリーズ	STG	SEGA
vol.27 [illegible]	vol.27 パンツァードラグーン		
[illegible]2	ヴァルキリー プロファイル2 -シルメリア-	RPG	
●[illegible] KABASARA2	[illegible] KABASARA2	ACT	CAPCOM
[illegible]	プイエム ジャパン	RPG	ASMIK ACE
[illegible]	[illegible]	ACT	CAPCOM
[illegible]	シャイニング・ウィント	SLG	SEGA
[illegible]	[illegible]		

[illegible]

[illegible]	[illegible]ノーイター・イナーシア		
[illegible]	プレストストーム		
[illegible]			
[illegible]	アーマード・コア4		
[illegible]	キング・オブ・ファイターズ		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]パワフルプロ野球		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]GPサイバーフォーミュラ		SUNRISE
[illegible]	[illegible]		[illegible]
[illegible]	[illegible]		MAGNOLIA
[illegible]	[illegible]		MAGNOLIA
[illegible]	クラディウス		KONAMI
[illegible]ACTION	コ[illegible]カ[illegible]アクション		GAE
[illegible]	[illegible]		UBI SOFT
[illegible]	[illegible]		NAMCO
[illegible]	[illegible]		HUDSON
[illegible]	ひつじの[illegible]		SUCCESS
[illegible]	[illegible]ンハ マン		HUDSON
[illegible]	デビル メイ クライ		CAPCOM
[illegible]	メタルギアソリッド[illegible]		[illegible]

XBOX

[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]ファイターズ エポリューション		
[illegible]	レリクス		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	[illegible]		
[illegible]	ソニック ライダーズ		
[illegible]	コ[illegible]レテンアイ		
[illegible]	[illegible]		

XBOX360

2月16日			
★使命召唤2	コール オブ デュ－テイ2	FPS	KONAMI
Over G	オ－バ－G	SHT	TAITO
2006春发售			
★幻城杀手	FRAME CITY	ACT	NAMCO
老虎伍兹PGA巡回赛06	タイガ－ウッズPGA TOUR 06	SPG	Arts
2006夏发售			
Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
OPERATION DARKNESS	オペレ－ション・ダ－クネス	RPG	SUCCESS
职业棒球魂	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
★得击玫瑰XX	ランブルロ－ズXX	ACT	KONAMI
天外魔境ZIRIA	天外魔境ZIRIA 古かなるジパング	RPG	HUDSON
金属咬犬	クロムハウンズ	ACT	SEGA
妖精公主・神力奉理	カメオ　エレメンツ オブ パワ－	ACT	待定
雷神之锤4	クウエ－ク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
炸弹人 零点行动	ボンバ－マン－ACT　ZERO－	ACT	HUDSON
装甲战记	ア－マ－ド・コア－	SHT	SOFTWARE
天诛360（暂定名）	天诛360（假称）	ACT	SOFTWARE
反叛行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
孤龙	ブル－ドラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレ－ション ダ－クネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极限状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
待定			
真・三国无双4帝国	真・三国无双4 Empires	ACT	KOEI
九十九个夜	Ninety-nine Nights	ACT	Microsoft
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假称）	ACT	Ibos Factory
丧尸死域	Dead Rising	ACT	CAPCOM
KOF 极度冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザ－ド5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	ア－マ－ドコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
魔幽力量3 无辜的愤怒	Spectural Force 3 Innocent Rage	SLG	Ides Factory
A列车进行曲 X	A列车 de ikou X	SLG	Artdink

NGC

2月23日			
★爆旋2 开天之誓与众神的剑子	BATEN KAITOS2 始まりの翼と神々の剑子	RPG	NAMCO
待定			
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
塞尔达传说 黎明公主	Legend of Zelda ~ Twilight Princess	A・RPG	任天堂
大金刚赛车	ドンキ－コングレ－シング	RAC	任天堂

GBA

2月28日			
超人总动员	Mr. Incredible	ACT	SEGA
强敌安迪·马宁登场	强敌アンダ－マインナ－登场		
2月24日			
游戏王 双重怪兽2006	游戏王デュエルモンスタ－ズ2006	RPG	KONAMI
3月			
蜡笔小新 传说之城大冒险！	クレヨンしんちゃん 传说を呼ぶオマケの部ショックガ－ン	ACT	BANPRESTO
待定			
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
章鱼球	まゐむめ☆もがちょ たこボール	PUZ	IDEA FACTORY
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベ－スボ－ル	SPG	Culture Brain
斗牌传说 赤木	斗牌传说 アカギ	RPG	Culture Brain
纳尼亚王国物语 狮子和魔女	ナルニア王国物语 ライオンと魔女	RPG	D3 Publisher
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头X	メタルスラッグX	STG	SNKPLAYMORE
Mother3	Mother3	RPG	任天堂
魔法老师 私人授课2 奇生之响	魔法先生ブライベ　トレッスン パラダイトでチュ	RPG	MI
双重包 索尼克&咪咪火箭队	ダブルパックソニック&チュチュロケット	ETC	SEGA
最终幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
最终幻想 VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix

PSP

2月9日			
★中原之霸者 三国将星传	中原の覇者－三国将星传	SLG	NAMCO
大空战斗机Portable	グラディウス ポ－タブル	SHT	KONAMI
2月23日			
★幻想水浒传Ⅲ	幻想水浒传Ⅲ	RPG	KONAMI
头文字D 街道舞台	头文字D STREET	RAC	SEGA
NAMCO游戏博物馆第二部	ナムコミュ－ジアムVol. 2	ETC	NAMCO
3月2日			
★北欧战神传	ヴァルキリ　プロファイル	SLG	SQUARE ENIX
麻将格斗俱乐部	マジャンファイトクラブ	TAB	KONAMI
3月9日			
心跳回忆 永在你身边	ときめきメモリアル－Forever with You－	AVG	KONAMI
3月23日			
★幻侠乔伊 格斗嘉年华	ビュ－ティフルジョ－ バトルカ－ニバル	ACT	CAPCOM
3月30日			
电车向前进！大阪环状线篇	电车でGO！大阪环状线编	SLG	TAITO
待定			
忍道・焰	忍道・焰	ACT	SPIKE
★GT赛车4 MOBILE	グランツ－リスモ4モバイル	RAC	SCEI
恐怖之村	恐怖の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战争	魔界ウォ－ズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲ－ムPSP	SLG	ATLUS
TGM－K	TGM－K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
雀MATE	雀メイト	SLG	SUCCESS
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
龙珠Z	ドラゴンボ－ル	ACT	BANDAI
大战略PSP	大战略 ポ－タブル	SLG	元气
炼狱2	炼狱2	ARPG	HUDSON
樱大战1&2	サクラ大战1&2	SLG	SEGA
恐怖怪谈夜2 监狱岛的童谣	かまいたちの夜 监狱岛のわらべ唄	AVG	CHUNSOFT
火影忍者Portable	NARUTO－ナルティメイトポ　タブル	ACT	BANDAI
纯洁人生 新牧场物语	イノセントライフ 新牧场物语	SLG	MI
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
大航海时代IV Rota Nova	大航海时代IV Rota Nova	ACT	KOEI
MYST(暂定名)	MYST（假称）	ACT	SEGA
上海	上海	PUZ	SUCCESS
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix
新世纪福音战士 2	Neon Evangelion 2	SLG	BANDAI

NDS

2月2日			
嘟嘟哈啦！泡泡龙	ひっぱって　バブルボブル	ACT	TAITO
右脑之达人 爽解　脑误博物馆	右脑の达人 爽解！まちがいミュ－ジアム	PUZ	NAMCO
2月23日			
三国志DS	三国志DS	SLG	KOEI
壮志凌云	TOPGUN	STG	TAITO
大航海时代4 ROTA NOVA	大航海时代4 ROTA NOVA	SLG	KOEI
3月2日			
★圣剑传说DS 玛娜之子	圣剑传说DS チルドレン オブ マナ	ARPG	Square Enix
机器猫哆啦A梦	ドラえもん	AVG	SEGA
野比的恐龙2006	のび太の恐龙2006		
3月9日			
天外魔境2万字丸	天外魔境2MANJI MARU	RPG	HUDSON
信长之野望DS	信长の野望DS	SLG	KOEI
待定			
英语单词 目标1900DS	英单语 ターゲット1900DS	ETC	IE Institute
可爱的小狗DS	かわいい仔犬DS	ETC	MTO
伊苏 战略版	イ－ス ストラテジ	SLG	MI
茶水狗狗的房间	お茶犬の部屋	ETC	MTO
暴风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
瞬感解谜	瞬感パズルーブ	ETC	任天堂
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
新超级马里奥兄弟	Newスーパーマリオブラザーズ	ACT	任天堂
月亮工厂 新牧场物语	ルーンファクトリ　新牧场物语	SLG	MI
魔法假日 5星神临	Magical Vacation 5 Stars	RPG	任天堂
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
逆转裁判 4	逆转裁判 4	ETC	CAPCOM
怪兽召唤师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI

创世纪 VOL.03

1.Strike飞龙/出击飞龙/CAPCOM
CAPCOM的经典忍者动作游戏系列初作，并应用了在当时看来非常庞大的2M的容量。游戏丰富新颖的系统设计让许多沉迷在红忍中的玩家感到耳目一新。
2.月风魔传/KONAMI
FC经典名作之一，前无古人的版面设计，出色的操作手感，作为8位主机的游戏，的确达到了相当的高度。更为惊人的迷宫设定，即使今天看来也令人叹服不已。KONAMI在当年所展现的游戏高度，影响了后来无数的作品。真正的神作。
3.MOTHER/地球故事/任天堂
任天堂软件降临中真正意义上的RPG超大作，"名作保证"也反映了在当时任天堂对待软件质量上的态度。结果也如任天堂的自我欣赏，"MOTHER"成为了RPG历史上最出色的RPG系列。一种向着神秘世界去冒险的强引力，让当年无数的孩子趋之若鹜。
4.GREEN BERET/绿色兵团/KONAMI
1987年风靡街机的动作游戏登陆FC磁碟，KONAMI系的风格游戏美型俯表占据当时的市场，成为主流。就像海报中所表现的战士友情，玩家在当时所追求的，正是一种对英雄的崇拜情怀与向往。
5.METROID/银河战士/任天堂
FC磁碟系统第五款游戏，堪称全系列游戏中仅次于"SUPER"与"PRIME"的杰作。开天辟地创建了2D动作游戏的地图系统，并将游戏的环境氛围演绎到了极致。萨姆斯的形象在立射看起来相当有趣，而海报也将受球的完整动作逼真地展示了出来。

SoCool

COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
罗志祥

搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE
2006 FEB
02
原价:20元
推广价:15元

随刊夹送 NIKE × SoCool 新春礼包

2006
羽毛、棉子、[illegible]、[illegible]与灯心绒、棉质毛绒、迷彩×格纹、军风夹克、
[illegible]-65歧级夹克、连帽、皮革、WORK JACKET、[illegible]士风……

最亮整外套总特辑!

THE BEST WINTER JACKETS决战寒冬的关键外套

GET!!2006 NEW YEAR始动
STREET BRAND × SNEAKERS
大人气街牌 球鞋实例表现

全国上市热卖中!!